LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

1 CD DEMO E 1 DVD
CON IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
SPLINTER CELL CHAOS THEORY

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Aprile - n°128 - Edizione CD € 6,90

SOLO SU GMC!
THE WITCHER
Il gioco di ruolo in cui ogni scelta è importante!

SPECIALE!
COLIN McRAE DIRT
GMC svela i segreti del nuovo gioco di guida!

INOLTRE...
11 giochi recensiti tra cui
UFO: Afterlight
Resident Evil 4
FIFA Manager 07
8 anteprime tra cui
Enemy Territory Quake Wars
Two Worlds
Oblivion Shivering Isles
Warhammer Online

RECENSIONE ESCLUSIVA!
COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS
Il Re degli strategici in tempo reale torna all'assalto!

Conquista te stesso, non il mondo. (Cartesio)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

84 Il Tiberium è la risposta di Electronic Arts allo strapotere di *Supreme Commander*!

136 GIOCO COMPLETO DELLE EDIZIONI CD & DVD SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Il leggendario Sam Fisher torna in azione nel terzo capitolo della saga di *Splinter Cell*. La minaccia, questa volta, arriva dall'Estremo Oriente!

130 ESPLORA E GIOCA

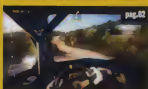
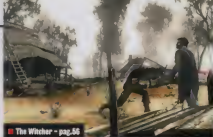
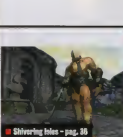
Il CD demo contiene due demo "avventurosi": *Runaway 2: The Dream of the Turtle* e *Sam & Max: The Mole, the Mob, and the Meatball*. Sul DVD troverete l'atteso demo di *Supreme Commander*, una nuova versione di *Warhammer: Mark of Chaos*, *Silverfall*, *ArmA: Armed Assault* e molto altro.

130 GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET - STALINGRAD

Saprete sconfiggere il "generale inverno" e vincere la battaglia di Stalingrado? Tutti i consigli degli strateghi di GMC vi attendono nella guida al gioco completo allegato all'Edizione Budget!

Rally! Speciale esclusivo!

COLIN MCRAE: DIRT

pag. 62

The Witcher – pag. 56

Shivering Isles – pag. 36

Empire Earth 3 – pag. 22

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Command & Conquer 3 – pag. 84

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Una nuova visione

Una delle piaghe dei videogiochi è la pirateria, e GMC lo ripete da quando è arrivata nelle edicole per la prima volta, oltre 10 anni fa.

Finora, i produttori si sono difesi nel modo tradizionale, con protezioni più o meno ingegnose. Alcune, come la mitica "ruota" dei primi GdR tratti dal mondo di "Dungeons & Dragons" o il diario di Indiana Jones della eccezionale e omonima avventura di LucasArts, sono state quasi un "gioco in più"; altre, come la recente Starforce, hanno fatto dannare migliaia di utenti perché creano dei problemi con alcuni lettori DVD, oppure con programmi installati sul PC.

Quasi tutti gli FPS e gli RTS degli ultimi anni richiedono la digitazione, con cura certosina, di un codice alfanumerico degno di un film di spionaggio, mentre diversi titoli, tra cui lo spettacolare *Half-Life 2*, hanno bisogno addirittura di una validazione online.

Uno spiraglio sembra provenire da Steve Jobs, numero uno di Apple e "papà" non solo di iPod, ma del più grande negozio online di musica digitale, iTunes. Come probabilmente saprete, i brani musicali di iTunes sono protetti da un sistema particolarmente "abile", che non consente la copia indiscriminata degli stessi, né su PC, né su altri lettori musicali. Tuttavia, proprio Steve Jobs (in buona sostanza, il capo di un'azienda che è riuscita con successo a proteggere i propri file) ha chiesto pubblicamente alle major della musica mondiale di poter rimuovere le protezioni dai brani in vendita su iTunes - la sua "lettera aperta" è sul sito di Apple (www.apple.com/hotnews/thoughtsonmusic, in inglese).

Il motivo di tale richiesta così accorata risiede in una considerazione molto semplice: proteggere la musica venduta online non serve quasi a nulla, secondo Steve Jobs, dato che le copie illegali dei brani circolano ugualmente in grandissima quantità. Giusto per sottolineare l'ovvio, i CD musicali non sono quasi mai protetti e ciò consente all'acquirente senza scrupoli di copiarne immediatamente il contenuto, una volta tornato a casa dal negozio.
Jobs ha intelligentemente evidenziato la contraddizione: il sistema di protezione di iTunes crea enormi vincoli e problemi agli acquirenti onesti della musica online "legale", mentre non impedisce affatto ai pirati di scopiazzare brani e file in modo quasi indisturbato.

Il mondo dei videogame è molto diverso da quello della musica. Non osiamo sperare che le software house rimuovano le protezioni dai loro giochi - sappiamo che sono importanti per impedire che il duro lavoro dei programmatori venga "massacrato" da pirati privi di scrupoli, e ogni volta che un gioco viene copiato illegalmente, i soldi che non arrivano alle tasche degli sviluppatori sono gli stessi che impediranno ai medesimi di creare un titolo ancora più bello.

Tuttavia, ci pare lecito sperare che le software house tentino di implementare delle protezioni sempre meno intrusive e che creino problemi solo ai disonesti.
Non c'è niente di peggio che acquistare un gioco tanto desiderato, tornare a casa, e scoprire che non ha alcuna intenzione di partire sul nostro PC, a causa di una protezione particolarmente ostica.
Non mancate di farci sapere cosa ne pensate sul forum di GamesRadar!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
ANNO XI - N° 04 APRILE 2007

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
andreaminini@sprea.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Malleus" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Ballerica" Rovati
massimilianorovati@sprea.it

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Derby" Rusconi
raffaellorusconi@sprea.it

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Zussex" Falchi
albertofalchi@sprea.it

REDAZIONE
Claudio "Volontario" Tradardi, Gianluigi "Cjee" Longhi, Luca "[illegible]" Spinelli, [illegible] "Supremo" Ravenelli, Carlo "[illegible]" Barone

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Ti pensiamo sempre" Eraldi
Marina "Scatoloni" Albertarelli

HANNO COLLABORATO
[illegible]

FOTOGRAFIE
Alessia Montanari

GRAFICA
Luca "8 Km sopra il cielo" Patrian

EDITORE
Sprea Media Italy S.p.A.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432 1 Fax (+39) 02.92432[illegible]
www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)

CONSIGLIERE DELEGATO
Stefano Spagnolo

ASSISTENTI
Alberta Rivolta, albertarivolta@sprea.it

PUBLISHING DIRECTOR
Andrea Minini Saldini

PUBBLICITÀ
Procuratore del CDA
Walter Longo, (+39) 3207789673, walterlongo@sprea.it
Marco Bertoletti, marcobertoletti@sprea.it (responsabile)

MARKETING AND BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER
Stefano Lisi, stefanolisi@sprea.it

AGENTI
Luigi De Re', luigidere@sprea.it
Riccardo Granata, riccardogranata@sprea.it
Deborah Ferrari, deborahferrari@sprea.it

AGENZIE
Mediawave S.r.l. - Via Domenico Sansotta 97
00144 Roma Tel. (+39) 06.52205230
fax (+39) 06.52277082
info@mediawave.it

Newmedia Network S.r.l. Centro Direzionale Isola F11
80143 Napoli Tel. (+39) 081.7345479 - fax (+39) 081.7345075
info@euro-network.it

TRAFFICO
Elena Consoli, traffico@sprea.it
Nicoletta Pappalettera, traffico@sprea.it
Lucia Piccarisi, traffico@sprea.it

CONTABILITÀ
Mariangela Turello, Tiziana Fattore, Mauro Gessi, Tommaso Pastore

DIFFUSIONE
Emanuela Mapelli, emanuelamapelli@sprea.it

PRODUZIONE
Federica Rossi, produzione@sprea.it
Romina Beratti, produzione@sprea.it

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista
Per ulteriori informazioni:
Anna Limenta
tel. 02.924321 dal lunedì al venerdì
fax 02.92432235
e-mail abbonamentigmc@sprea.it

ARRETRATI
Disponibili entro un anno dalla pubblicazione
il doppio del prezzo di copertina
Per ulteriori informazioni:
Anna Limenta
tel. 02.924321 dal lunedì al venerdì
fax 02.92432235
e-mail arretrati@sprea.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA: Mazzucchelli - Via Ca' Bertoncina, 37
24068 Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A.
tel. 02.25821 - fax 02/25 82 5306 - e mail:info@m-dis.it

NOME RIVISTA REGISTRATA
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

Certificato n. 5934 del 4/12/2006 diffusione media pagata anno 2006 copie 67.703

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF (per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda) matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian (per interrogare il Sommo Vate del gioco online) gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili) botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu (per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware) schermoblu@sprea.it

__AVER__ dedicato un po' di spazio nella rubrica della posta al "pubblicizzare" alcuni siti Internet amatoriali, che offrivano per il download Mod e file di traduzione di certi giochi, ha insospettito – a mio avviso, senza alcun motivo effettivo – alcuni lettori, che hanno temuto uno sorta di accordo economico-pubblicitario a favore di queste comunità. Ebbene, è mio premura sottolineare la natura prettamente amatoriale e senza scopo di lucro di tutto lo faccendo. Vi invito, anzi, a continuare a inviarmi tramite posta le coordinate di eventuali altri progetti di questo tipo, al solo scopo di fornire un servizio ai nostri lettori. Grazie ancora a chi dedica del tempo a creare del software (e, in certi casi, si tratta di lavori ingenti e parecchio lunghi) utile a tutta la comunità dei videogiocatori e si premura di diffonderlo e condividerlo con gli altri.

AMIGA MON AMOUR

Salve radiosa Nemesis,
è da parecchio tempo che leggo con interesse la tua rubrica, sono un quasi-trentenne e ho iniziato ad avvicinarmi al mondo dei videogiochi nei favolosi Anni '80. Prima del PC, sono stato un appassionato utilizzatore dell'Amiga, computer che, a differenza dei seriosi 386 e 486 all'epoca dedicati soprattutto ai lavori da ufficio, aveva un'interfaccia molto più accattivante e permetteva, con relativa semplicità, di far produrre grafica e musica anche ai principianti. È su quella macchinetta con 1024 Kb di RAM che ho visto girare i primi giochi in 3D, fra cui un simulatore di volo sull'F-18 che ancora ricordo con una certa nostalgia. Quando varie vicissitudini, alla metà degli Anni '90, portarono al declino di Commodore, passai al PC attratto dai giochi di nuova generazione, come *Doom*, ma mi sembrò di tradire un vecchio amico che mi aveva tenuto compagnia in tante serate invernali, altrimenti uggiose. Siccome penso che siamo all'incirca coetanei o, comunque, della stessa generazione, vorrei rivolgerti una domanda: hai sempre giocato su piattaforme PC, oppure hai attraversato anche tu una fase da Amiga-dipendente? In fondo, era un Personal Computer più che dignitoso

> **"Quali sono i parametri e le modalità necessarie per recensire un gioco di simulazione?"**
>
> da Il realismo della simulazione – Dirty Sanchez

■ **AMIGA MON AMOUR**
Con il C64 prima e con l'Amiga poi, Commodore è stata una presenza fissa nelle case dei videogiocatori degli Anni '80.

dal Forum di gamesradar.it

DA QUI ALL'ETERNITÀ

Alcuni giochi, per quanto cerchino in tutti i modi di farsi dimenticare da chi li ha amati, non riescono proprio a cadere nell'oblio. È il caso di *Duke Nukem Forever*, che il buon Malfa prova a resuscitare nel **Thread** "Una data per *Duke Nukem Forever*?" del **Canale** "Mondo Computer": Forse è solo una voce o magari ha più fondatezza di quanta ne possiamo immaginare, comunque sul sito **Gamershell.com** ho trovato una notizia in cui e scritto che, secondo **Amazon.co.uk**, *Duke Nukem Forever*, annunciato circa 10 anni fa, potrebbe arrivare nei negozi il 29 settembre di quest'anno. La data non è stata confermata da Take 2 né da 3D Realms. Diverse le reazioni degli utenti del Forum. Orketto Lollatore si è lasciato andare a uno speranzoso: Magari, mentre Neo88 non ha perso l'occasione per una battuta velata da un sottile sarcasmo: Un nuovo FPS. Evviva! Noi della redazione preferiamo tenerci sul professionale e salutarvi con un banale "vedremo".

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Arte alfanumerica

Deliziosa Nemesis, volevo sottoporre alla tua attenzione una questione artistica. Non mi riferisco alla solita tiritera del "i videogiochi sono arte", e ai deliri semiotici cui alcuni videogiocatori amano abbandonarsi (schiera in cui mi iscrivo anch'io, avido lettore de L'angolo di MBF), bensì a quella che reputo una vera forma d'arte: l'ASCII Art. Navigando su Internet la si trova ovunque, dalle immagini più semplici, spesso usate come loghi per guide e soluzioni, a opere complesse, quali paesaggi, ritratti e disegni geometrici. Mi sono imbattuto in qualche pazzo che ha realizzato frattali, animazioni e interi episodi di "Guerre Stellari" (non scherzo) con dei semplici caratteri. A questo punto, mi chiedo: perché una così originale forma d'arte, nata e cresciuta con i PC, non trova spazio nel mondo dei videogiochi? Mi piacerebbe vedere un intero gioco, anche un livello, o qualcosa di realizzato in ASCII, ma considerando l'aria che tira dovrò accontentarmi di modelli poligonali sempre più dettagliati e di texture in altissima risoluzione. Che dici, il mio è un sogno a occhi aperti? O forse un delirio da nostalgico del DOS? Saluti, e complimenti per la rivista.

Zio Istvan

La questione che sollevi, caro Zio, è decisamente interessante. Prima di dilungarmi in una risposta, credo sia opportuno specificare la natura dell'ASCII Art per chi la ignora totalmente. Con questo termine si indica la creazione di immagini tramite l'utilizzo dei 95 caratteri, alfanumerici e non, ASCII (da American Standard Code for Information Interchange, Codice Standard Americano per lo Scambio di Informazioni, un sistema di codifica dei caratteri a 7 bit), utilizzati come le tessere di un mosaico. L'esempio più famoso (e anche più elementare) sono le cosiddette emoticon, cioè le "faccine" usate in chat per esprimere emozioni e stati d'animo: bastano due punti, un trattino e una parentesi chiusa, per realizzare un viso sorridente.
Per creare tali "opere d'arte" è sufficiente usare un semplice editor di testo, ma in questo caso il procedimento sarà di tipo manuale e necessiterà di tempo, nonché di una buona dose di creatività. In alternativa, si possono impiegare vari programmi appositamente studiati per trasformare qualsiasi immagine in ASCII, come mostra l'esempio in questa pagina. Tornando al quesito posto nella tua lettera, Istvan, mi sembri abbastanza ferrato sull'argomento, ma lamenti l'assenza di un videogioco realizzato con questa tecnica. Ebbene, difficilmente troverai fra gli scaffali dei negozi un videogioco realizzato in ASCII: come tu stesso affermi, è "roba da nostalgici" su cui nessuna software house spenderebbe tempo e fatica. Dovrai accontentarti della grafica ad alta risoluzione, ma posso proporti una piccola fuga da questa dolorosa condanna e indicarti un giochino online tutto basato sulla grafica ASCII. Lo trovi all'indirizzo **http://blog53.fc2.com/k/king75/file/owata.html**. Provalo e fammi sapere se ti è piaciuto! Per visualizzarlo correttamente, devi installare i caratteri giapponesi sul tuo PC (tentando di aprire la pagina, il browser Internet dovrebbe chiederti l'autorizzazione all'installazione: accetta). Ti avviso: è un gioco un po' "cattivo" e ti farà penare non poco.
Chi, invece, è stato stuzzicato dall'idea di una versione ASCII di "Guerre Stellari" (da te citata), può dare un'occhiata sul sito **www.asciimation.co.nz**.

■ Questa immagine di Spock è realizzata interamente in ASCII: le possibilità di questa tecnica sono pressoché infinite.

e averlo usato sarebbe un "peccato di gioventù" decisamente veniale, con buona pace degli attuali Dual Core superaccessoriati con schede grafiche a 512 MB e monitor LCD a 27 pollici. Ti saluto anche per conto di mia sorella Roberta, che ha tre anni più di me e, anche se ha un bebè di un anno e un lavoro impegnativo, la sera almeno un'oretta a *The Sims* o a *World of Warcraft* la dedica.

Carlo'78

Il vero peccato, tutt'altro che veniale, caro Carlo, è considerare l'Amiga una semplice "macchinetta con 1024 Kb di memoria"! Penso che nessuno qui in redazione, compresa la sottoscritta, si azzarderebbe a rinnegare la propria passione per il gioiellino di casa Commodore e, riportando la mente ai gloriosi pomeriggi passati spulciando il Workbench, a nascondere la classica lacrimuccia di nostalgia. Sull'Amiga giravano dei signori giochi, le applicazioni disponibili erano numerose e chiunque vanti una carriera da videogiocatore o "PCista" incallito non può aver dribblato una tappa così fondamentale della storia dell'informatica. Senza contare che, proprio per il suo prezzo contenuto e per le sue caratteristiche hardware, l'Amiga era il classico regalo "furbo" da spillare ai genitori: non somigliava a una console, ma permetteva di giocare a gran parte dei titoli usciti in quegli anni. Infine, non considerare questa macchina come morta e sepolta: sappi che da anni è in corso un progetto di riscrittura dell'AmigaOS, detto AROS (Amiga Replacemente Operating System), che ha lo scopo di mantenere la compatibilità con i programmi esistenti e, allo stesso tempo, garantire la portabilità verso altre piattaforme hardware grazie al linguaggio C. AROS non è ancora stato completato, ma, dopo una fase di stallo, i lavori sono ripresi alla grande, grazie alla natura open source del progetto, che rende pubblico il codice del software e permette alla comunità Internet di dare un contributo effettivo alla sua crescita. Lunga vita e gloria all'Amiga, dunque, che resterà sempre nei nostri cuori, e un bacio a tua sorella e al suo bimbo.

IN BREVE

Cara Nemesis, per quale motivo non esistono videogiochi riguardanti le arti marziali? E perché quei pochi che ci sono hanno una realizzazione a dir poco oscena? È possibile che a nessuno venga in mente di realizzare un gioco sul karate, o su altre arti marziali? Si potrebbero prendere come esempi le pellicole dei film di Jackie Chan o Bruce Lee o del giovane Tony Jaa, protagonista del spettacolare "Ong-Bak". Mi potresti dare qualche informazione riguardante il videogioco *David Douillet Judo*?

SergioPelato88

Caro Sergio, a ben vedere ci sono moltissimi giochi dedicati alle arti marziali. Basta prendere qualsiasi picchiaduro a incontri "alla *Tekken*", o anche un palo a scorrimento orizzontale, per imbatterti in parecchi stili di combattimento presi direttamente dalle arti marziali! Se quella che cerchi è un'esperienza di gioco meno arcade e più

VIDEOGIOCHI EDUCATIVI

Carissima Nemesis,
è la prima volta che vi scrivo, anche se seguo la vostra rivista con passione da diversi anni. Sono un irriducibile fan dei giochi di ruolo fantasy alla *Baldur's*

dal Forum di gamesradar.it

PROPRIO UN CHE GOL!

Per una volta, ci permettiamo di sfruttare la sezione dedicata al Forum di GamesRadar.it non per riportare discussioni, ma più semplicemente per fare pubblicità a un'iniziativa spassosa. L'idea è di Io vengo dalla Luna, utente appassionato di calcio che nel **Thread** "La nostra galleria con i gol più belli, più lollosi e più incredibili fatti a *PES 6*!" chiama a raccolta i suoi simili e li invita a: Uppare, traduciamo pure con uploadare, i video su **www.megaupload.com** oppure su **www.zshare.net**. Per postare i vostri video dovete scaricare e installare Fraps, far partire il replay del gol e registrarlo premendo il tasto corretto, che dovrebbe essere F9. Inserite il video così generato in Windows Movie Maker in modo da generare un file di dimensioni ridotte in formato WMP. Vi ricordiamo che anche il DVD demo di GMC ha come ospiti praticamente fissi i vostri gol realizzati a *PES 6*.
Per inviarli, l'indirizzo giusto è **raffaellorusconi@sprea.it**.

La redazione risponde Il realismo della simulazione

Carissima Nemesis,
seguo da molto tempo la vostra rivista, interessandomi in particolar modo sia al gioco allegato, sia agli articoli, nello specifico le recensioni dei simulatori (di volo e non). Ciò che mi colpisce e, allo stesso tempo, mi affascina di questo genere di giochi è l'equilibrio che è necessario creare fra il realistico e il virtuale; la ricerca certosina del perfezionismo nell'ambito della fisica e nella riproduzione di scenari credibili, eccetera. A noi, semplici giocatori, viene consegnato il prodotto finito e possiamo limitarci a misurare il divertimento offerto o, nei casi degli utenti più attenti ed esperti, a valutare la qualità della verosimiglianza. Ammetto che mi piacerebbe moltissimo scoprire i metodi e i "segreti" utilizzati dagli sviluppatori per creare tali meraviglie (mi piace definirle tali), sapere il ruolo e l'identità degli esperti nel settore – navale, aereo e compagnia bella – che vengono interpellati. O, chissà, probabilmente (oserei dire sicuramente) chi si occupa di realizzare giochi così particolari ha anche modo di provare e toccare con mano i colossi meccanici di cui deve ricreare comportamento, reazioni e manovrabilità. Nel mio piccolo, non pretendo di sperimentare davvero quanto sia elettrizzante tale procedura, ma grazie alla possibilità di contattare i redattori della mia rivista preferita (voi, neanche a dirlo!) vorrei almeno capire quali sono i parametri e le modalità necessarie per recensire un gioco di simulazione. Passino i titoli di guida: suppongo che non andiate in giro per la città a verificare quanto incida lo spessore di un cordolo in una curva a 150 km/h, ma un minimo di esperienza nel settore, grazie ad anni di patente, può essere utile. Come vi comportate, invece, con le simulazioni navali o aeree?
Se non erro, dovrebbe esserci fra voi un fortunato cui tocca recensire questi titoli: tale onore (perdonate la mia euforia sull'argomento) deriva da un'esperienza sul campo o da semplice passione? In che modo, ammesso che sia possibile spiegarlo, riuscite a comprendere la bontà di un simulatore così complesso e quali sono i parametri che è necessario considerare? Spero che troviate il tempo di rispondere a tutte queste domande.

Dirty Sanchez

Leggere una lettera da cui traspare passione è sempre rinfrescante e la tua, caro Dirty Sanchez, sprizza entusiasmo da tutti i pori. Scrivi di essere affascinato dai simulatori di volo, un interesse che, unito a quello per il volo in generale, condivido e che mi ha spinto a entrare nel mondo dei videogiochi. Per rispondere a una delle tue domande, all'interno della redazione di GMC siamo attualmente in un paio a occuparci dell'argomento, a dimostrazione del fatto che non sono in molti a trovare emozionante l'idea di trascorrere i propri minuti fissando un monitor su cui (apparentemente) non accade nulla. Forse anche per questo, avrai notato, non sono molte le case produttrici che credono ancora nelle ali virtuali. Come mi è capitato di accennare in uno scoop dedicato a *Flight Simulator X*, il settore della simulazione di volo può essere molto redditizio (per Microsoft, per esempio), ma impone di mantenere studi di programmazione di alto livello, e questo è un lusso che riescono a permettersi in pochi. Di qui, la relativa siccità degli ultimi periodi, specialmente se paragonata agli anni in cui Microprose ed Electronic Arts (con il team Jane's) pubblicavano gemme che restano tuttora insuperate (*Falcon 4.0*, *1942 Pacific Air War*, *B-17 Flying Fortress*, *F-15*, *Longbow 2*, per restare in tema aeronautico).
Gli occhi speranzosi degli appassionati guardano, da un po' di tempo a questa parte, ai paesi dell'Est e a sviluppatori del calibro di 1C:Maddox Games (la serie *IL-2 Sturmovik* e il prossimo *Storm of War: Battle of Britain*) e Eagle Dynamics (*Su-27 Flanker*, *Flanker 2.0* e *Lock On*). Anche una delle simulazioni navali per eccellenza, *Silent Hunter*, è ripartita dagli studi di Ubisoft Romania. D'altro canto, non va sottovalutata la formula di *X-Plane*, di Laminar Research, che , più che un gioco, è un programma versatile e complesso con le radici saldamente piantate nella propria, vasta, comunità su Internet. E qui veniamo a un altro dei punti da te sollevati, ovvero quello della verosimiglianza. In sintesi, hai centrato il nocciolo della questione. *X-Plane* viene impiegato dai costruttori di aeromobili per la valutazione dei propri progetti, alcune ore di volo con *Flight Simulator* sono contemplate nell'addestramento dei piloti professionisti (per non parlare delle licenze e delle certificazioni sfoggiate da entrambi i programmi), ma resta il fatto che i simulatori professionali richiedono apparecchiature da milioni di dollari. Questo perché, stando a quanto mi ha rivelato una volta un vero pilota di piccoli aerei da turismo, un apparecchio si pilota essenzialmente "con il sedere", ponendo l'accento su una serie di sensazioni che l'accoppiata PC+joystick (anche con Force Feedback o con pedaliere molto costose) non è ancora in grado di regalare. Procedure, a parte, dunque, il massimo che sia lecito attendersi è un, passami l'espressione, "andarci il più vicino possibile". Come valutare la riuscita dei vari simulatori? – chiedi tu. Non so dirti se esista una formula universalmente valida. Personalmente, mi attengo all'esperienza personale, maturata dai tempi di *Flight Simulator 3.0* (1988), *Chuck Yeager's Air Combat* (1991) e *Red Baron* (1992). A questa ho aggiunto la lettura di alcuni libri; posso consigliarti "Samurai!" dell'asso Saburo Sakai (collana saggistica TEA), "Il primo e l'ultimo" di Adolf Galland, il romanzo di Elleston Trevor ambientato durante la battaglia d'Inghilterra "Squadriglia Aerea", i testi divulgativi di Tom Clancy "Ali d'Acciaio" ed "Eroi degli Abissi. Viaggio a bordo di un sottomarino nucleare" (Mondadori) e magari anche un manuale di volo della Jeppesen (due siti di riferimento sono: **www.hoepli.it**, **www.libreriamilitare.com**). Non va sottovalutata, inoltre, l'influenza rappresentata dalla costruzione e dalla conduzione in volo di aeromodelli radiocomandati: una grande scuola pratica sui principi fisici e sulle "approssimazioni" che è lecito aspettarsi, anche nelle trasposizioni virtuali. Restando in argomento e per trarre vantaggio dalle ricerche fatte da altri, divertendosi, vale la pena di provare anche i giochi da tavolo, da quelli semplici ma funzionali come "Blue Max" o "Wings of War" (prima guerra mondiale), ai regolamenti più sofisticati come "The Speed of Heat" di Clash of Arms.
Che ti interessi la simulazione aeronautica civile o quella da combattimento, gli strumenti per maturare un tuo personale "parere autorevole" sono a portata e spaziano su un orizzonte molto vasto. Tutto sta a provare quel "solitario impulso di passione" di cui scriveva l'immortale William Butler Yeats.

Massimiliano Rovati

La maggior parte degli appassionati di simulatori di volo non ha mai provato l'ebbrezza di una vera planata acrobatica.

Gate, ma da poco ho ampliato i miei orizzonti verso prodotti di altrettanto spessore quali la serie di *Gothic* e di *The Elder Scrolls*. Ultimamente, però, anche grazie alle riflessioni proposte da Matteo Bittanti, ho cominciato a considerare seriamente le potenzialità del videogioco sotto il punto di vista dell'educazione sociale e morale. Credo che il mercato videoludico sottovaluti fortemente questo aspetto, probabilmente per il fatto che una produzione orientata verso tale direzione porterebbe a scarse vendite. Mi chiedo che effetto avrebbe, per esempio, un videogioco in cui poter impersonare un pubblico ministero come Falcone o Borsellino, impegnato a lottare contro il sistema mafioso, tra indagini, perizie e rinvii a giudizio, dando battaglia alle cosche e alle radici profonde di un sistema di vita basato sull'omertà e sull'ipocrisia dell'onore. O, ancora, un prodotto che metta il giocatore nei panni di un missionario impegnato nei meandri più poveri del mondo, dall'Africa all'India, fino all'America Latina e oltre, con lo

dal Forum di

L'OGGETTO DEI DESIDERI

Per quanto ci si possa ritenere degli esperti di cose videoludiche, arriva sempre il momento di chiedere un consiglio su GamesRadar.it. Nel **Thread** "Cerco gioco con queste caratteristiche" lo ha fatto il nostro amico Micio_del_Cheshire, dicendo che sarebbe: Grato a chi sa indicarmi un gioco che sappia soddisfare tutti i seguenti punti: sia giocabile in LAN da due persone e non di più (quindi niente cose a squadre o per decine di partecipanti), sia competitivo non cooperativo, funzioni anche su un portatile mediocremente basso di prestazioni, sia divertente e non richieda troppa abilità, cioè nulla in cui serva un allenamento per diventare dei mostri sacri. Condizioni puntigliose, caro micio, alle quali Fr4nk risponde con un lapidario: *Pong*, prima di fare il serio e suggerire: Un gioco di guida tipo *Need for Speed: Underground*, che non richiede un PC di ottava generazione, è competitivo, divertente ed è un arcade. Secondo Dikaios 89 potrebbe invece andare bene: Un RTS alla *Age of Empires II* con relativa espansione, che come precisato da Tha Doctor: Dovrebbe tranquillamente supportare la LAN.

Il gioco di judo che porta la firma del campione David Douillet è l'ideale per chi cerca una vera simulazione di questo sport.

"Mi piacerebbe vedere un intero gioco realizzato in ASCII"

da Arte Alfanumerica – Zio Istvan

scopo di aiutare il prossimo in difficoltà. Oppure, un gioco che ci metta nei panni di un membro di un ipotetico centro di assistenza, con lo scopo di togliere dal giro della prostituzione sfortunate ragazze nelle mani di spietati protettori, o di assistere un malato terminale, un anziano o un tossicodipendente che non riesce a uscire dal giro. Forse, mi prenderete per stupido, ma è ovvio che l'impegno sociale attivo, reale, non è assolutamente comparabile ad "attività ricreative" come quelle videoludiche, se pur centrate sui temi che ho esposto. Eppure, credo comunque che produzioni simili, al pari di un libro o di un film, se ben strutturate, finirebbero per arricchire la coscienza morale e sociale del giovane giocatore, al punto da costituire un vero e proprio trampolino di lancio per un concreto impegno nella realtà e nei problemi che affliggono il mondo in cui viviamo. A tal proposito, volevo chiedere se esistono giochi simili nel panorama videoludico.
Vi faccio i miei migliori auguri per un fiorente anno nuovo, un abbraccio.

Grifisdomy

Il valore educativo dei videogiochi è un argomento che, oltre a stimolare tavole rotonde da tempo immemorabile, è stato recentemente al centro di un dibattito che ha portato al raggiungimento di un accordo siglato tra il Ministero della Pubblica Istruzione e l'AESVI, l'Associazione Editori Software Videoludico Italiana. Cito parte della notizia, riportata dal sito dell'ANSA (**www.ansa.it**): "Valorizzare il ruolo educativo dei videogame e diffondere una maggiore conoscenza del PEGI: sono questi gli obiettivi dell'accordo, siglato in occasione della presentazione delle linee guida per la prevenzione e per la lotta al bullismo nelle scuole, che prevede anche l'istituzione di un concorso a premi per la migliore produzione di videogiochi da parte delle scuole e delle università. Nei prossimi mesi seguirà un Protocollo d'intesa nel quale verranno concretamente definite le attività da avviare. Il ministro della Pubblica Istruzione, Giuseppe Fioroni, ha sottolineato l'opportunità di un utilizzo critico e competente degli strumenti di comunicazione e d'intrattenimento". Come vedi, caro Grifisdomy, qualcosa sta iniziando a muoversi verso quella direzione educativa che tanto auspichi, ma riguardo l'introduzione di veri e propri "temi sociali", come quelli da te indicati, non sono del tutto d'accordo. Credo, nel mio piccolo, che non sia necessario ricorrere a tanto, sia perché ritengo giusto preservare l'aspetto "ludico" del videogioco, sia perché –

IN BREVE

vicina alla simulazione vera e propria, *David Douillet Judo* è interamente dedicato alla disciplina sportiva del judo. Puoi trovare maggiori informazioni e riguardo sul sito ufficiale (in francese) www.daviddouilletjudo-lejeu.com, che propone anche un demo giocabile.

Meravigliosa Nemesis,
in futuro allegherete a GMC il gioco *The Moment of Silence*, la cui pubblicazione insieme alla rivista era prevista qualche mese fa? Leggendo la recensione mi è sembrato interessante, e mi è dispiaciuto notarne l'assenza fra i giochi allegati degli ultimi mesi. Credi che farei meglio a comprarlo in negozio, piuttosto che aspettare ancora?
Tanti saluti.

Julius

Per motivi indipendenti dalla nostra volontà, non è stato possibile allegare a GMC l'avventura *The Moment of Silence*, ma non disperare e dai un'occhiata alla pagina Nel Prossimo Numero (143). Tra un mese, riuscirai a giocare all'avventura che stai aspettando.

Cara Nemesis,
non voglio divulgarmi in inutili frivolezze, quindi arrivo subito al punto. Com'è possibile che, a partire dall'edizione 2006, lo SMAU sia diventato accessibile solo agli operatori? Ci sono altre mostre del genere, o dedicate solo ai videogiochi, a Milano e dintorni? Grazie per l'attenzione e un saluto anche a tutta la redazione, che in questi anni ha sempre fatto un ottimo lavoro.

Killingnoob

È vero, lo SMAU, dal 2006 in poi, si svolge "a porte chiuse" per i non addetti ai lavori e non ci sono fiere dello stesso calibro a Milano e dintorni accessibili al grande pubblico. Se sei interessato a eventi dedicati ai soli videogiochi, spero tu non ti sia lasciato sfuggire l'occasione di partecipare al World Cyber Game tenutisi a Monza. Tieni d'occhio le pagine di GMC, per venire a conoscenza di manifestazioni simili previste nelle grandi città.

dal Forum di gamesradar.it

SETE D'AVVENTURA

Scusateci il banale giochetto di parole, ma ogni tanto ci sta bene. Dice Dico nel **Thread** "*Dreamfall: The Longest Journey*": Ero incuriosito dalle opinioni riguardanti questo gioco, quindi ho deciso di acquistarlo. Tra l'altro, l'ho pagato relativamente poco, solo 14,90 euro. Come vi sembra? Secondo voi ho fatto bene a prenderlo? Dite che capirò la trama non avendo giocato l'episodio precedente?. La prima risposta, pertinente malgrado la premessa: Non l'ho giocato, è di Doryan, il quale afferma a ragione che: Gli eventi narrati in *Dreamfall* sono legati a doppio filo con quanto è accaduto nel primo episodio. Detto questo, non credo che avrai problemi a capire la trama, ma ti stai comunque perdendo l'opportunità di vivere una delle migliori avventure grafiche nella sua interezza.
Per Holyman si tratta di un: Ottimo gioco, così come per Blacktiger, il quale però tiene a precisare che: il primo è un capolavoro assoluto, mentre il secondo non mi ha preso tanto.

dal Forum di gamesradar.it

L'EPISODIO NON PIACE

Nel **Thread** "*Half-Life 2 Episode Two* – Prossimo inverno" Olimar85 attira la nostra attenzione su una notizia pubblicata di recente su GamesRadar.it, in cui si racconta come *Half-Life 2: Episode Two* sarà pubblicato il prossimo inverno. Umpf! Appena ho visto *HL2 + HL2:Ep.1 + HL2:Ep.2 + TF2* mi sono detto MIOOO, ma dopo aver letto inverno 2007 ho pensato: ma anche no! Non posso aspettare tanto. Difficile darti torto, caro Olimar85, e difficile dare del tutto torto anche a cetruzzo quando scrive: Meno male che gli episodi dovevano servire a pubblicare spesso nuovi pezzi di gioco senza aspettare molto. A questo punto, preferivo attendere 5 anni e avere un *HL 3* totalmente rinnovato. A rincarare la dose ci pensa chinook, il quale non usa mezza termini: Escono dopo la durata normale di sviluppo di un'espansione e durano quattro ore. L'idea era di pubblicare un episodio ogni 6-8 mesi, e alla fine ne pubblicano uno ogni 20. Tanto valeva concentrarsi su un nuovo episodio con un motore aggiornato.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alex
BumpyGlint
Corrado
Eugenio
Fabio Calabrese
Gabriele
Lorenzo
Luca Ferrari
Pred@tor
Singh Jatinder
Toerbor
Tomclancys

IL VALORE DELLA CORRETTEZZA
Anche quando non è specificamente vietato dai regolamenti dei tornei, lo spawn kill non fa certo onore a chi lo pratica.

"Prima del PC, sono stato un appassionato utilizzatore dell'Amiga"

da Amiga Mon Amour – Carlo '78

a ben vedere – esistono altri modi per suggerire degli esempi comportamentali corretti. Molti personaggi dei videogiochi possono incarnare degli ideali di rettitudine e, cosa ancor più importante, sottolineare con le proprie azioni la distinzione fra cosa è giusto o sbagliato, o, ancora, elogiare il concetto di cooperazione e collaborazione fra i membri di una squadra.

IL VALORE DELLA CORRETTEZZA

Cara Nemesis,
vengo subito al dunque (i complimenti sono superflui): ti sembra giusto che abbia perso un Logitech G17 a causa di un imbroglio? Mi spiego meglio. Come saprai, nel mese di dicembre, a Napoli, è stato organizzato il Gamecon. Durante questo evento era possibile partecipare a vari tornei, tra cui quello di *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Arrivato in finale con ben 16 frag (eh sì, perché in un gioco tattico a questa mostra contavano i frag) e 2 morti (ero il primo), mi sono trovato al secondo posto perché un ragazzo, credendosi furbo, si era appostato nel nostro punto di respawn e ci uccideva appena entravamo in gioco (il cosidetto spawn kill). Alla fine del match, tutti i partecipanti, tra cui il sottoscritto, sono andati dall'organizzatore, lamentandosi del comportamento scorretto del tizio, e sai cosa abbiamo ricevuto come risposta? Eccotela qui: "Ragazzi è inutile che vi lamentiate, lo spawn kill fa parte del gioco!". Secondo te, è giusta questa risposta? È possibile che noi giocatori onesti dobbiamo sempre perdere a causa di qualcuno che fa il furbo o, per meglio dire, imbroglia? In una situazione simile, tu cosa avresti fatto? Se avessi perso "onestamente", l'avrei accettato senza alcun rimorso... ma così, e soprattutto a un evento organizzato tanto bene, non mi pare giusto. Spero in una tua risposta.

Mamaco

Carissimo Mamaco, la legalità e la giustizia non sempre vanno di pari passo. Evidentemente, per l'organizzatore del torneo, qualsiasi comportamento concesso dal gioco è da considerarsi valido. In un certo senso, ciò può essere accettabile, ma sarebbe stato meglio metterlo in chiaro da subito, fra le regole della sfida. In ogni caso, reputo "da perdente" l'atteggiamento di chi pratica lo spawn kill e, se mi dispiaccio del fatto che avete perso la possibilità di guadagnarvi un premio, allo stesso tempo vi considero i veri vincitori morali dell'evento e mi congratulo per la vostra correttezza.
Purtroppo, "gioco" significa anche questo e troppo spesso bisogna sperare nell'integrità morale degli avversari per cimentarsi in una bella sfida, degna di questo nome. Non cedete al "lato oscuro" e continuate a giocare nel modo che reputate più giusto. Sono fiera di voi!

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it

IL RONZIO INFERNALE

Basta fare una carrellata sul **Canale** "Hardware" di "Mondo Computer" per capire che c'è un problema che più di altri assilla i possessori di un PC.
Lo affronta jonajams in "devo zittire il mio PC": Da un po' di tempo, il mio alimentatore comincia a fare un rumore tipo trattore per circa 20 minuti, prima di finirla e tornare a livelli accettabili. Vorrei sapere come risolvere la faccenda. Il modello è un coso economico da 230 V e 350 W. NAP$TER suggerisce di Cambiare la ventola dell'alimentatore, oppure l'alimentatore stesso, visto che è scrauso. Quelli di LC power, costano circa 50 euro e sono molto buoni. E adesso una dritta per gentile concessione di Enrichman, dedicata a chi veramente se ne intende: Sono troppo contento! Il PC è tornato a essere silenzioso. Sono riuscito a downvoltare la ventola davanti e ora va che è uno spettacolo. Il tutto senza comprare nulla, ma spostando i filetti del molex. E pensare che stavo quasi per comprare un rheobus!
Certo che sono soddisfazioni.

PROBLEMI DI VISTA?

Nel **Canale** "Software&Internet" è apparso il più atteso e prevedibile dei **Thread**. L'autore è Maxxi85 e il titolo, "Grosso problema con Vista", non lascia spazio all'immaginazione:
Ho installato Vista Premium. Appena parte, vado su Gestione Attività e guardo la RAM utilizzata. All'inizio, ce ne sono circa 1400 MB sui 2 GB complessivi. Poi, lentamente, la cache aumenta e se la ciuccia tutta fino ad arrivare a zero. Altro problema: ho monitorato il lavoro del HD e, senza che io faccia nulla, lui lavora partendo con l'exe svchost e utilizzando al 100% il disco. Aiutatemi!
Caro Maxxi85, non si tratta di un problema di facile interpretazione e, in tutta sincerità, la prospettiva più plausibile pare essere quella di Zell46: Prova a fare una scansione, forse hai qualche virus.

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

È bello essere artefici del proprio destino, non trovate? Nella fattispecie, proprio nel numero in cui arrivano le risposte a proposito del "giocare quando si è ammalati", mi ritrovo a dover giocare mentre sono ammalato. Immagino che ci sia tutto un significato cosmico, ma non riesco davvero a scoprirlo – quindi mi limito a lamentarmi di qua e di là, in attesa che mi passi.
Parlando d'altro, ecco la nuova Domandona Del Mese: visto che abbiamo già trattato di amicizie nate sul campo di battaglia (per così dire), perché non dare una sbirciata all'altra faccia della medaglia? Ovvero: vi è mai capitato di finire un'amicizia a causa di qualcosa successo in un gioco? Litigate furenti per una health raccolta al momento sbagliato, faide familiari per colpa di un raid finito male e cose così.
Su, fatemi sapere – e prestate attenzione al nuovo indirizzo, che è gmc.kevorkian@sprea.it. Aspetto numerose storie truci!

Ciao Kevo.
Intanto rispondo alla domanda di gennaio: a Natale ho ricevuto una Webcam per vedermi su MSN con i compagni di clan, e tra poco mi arriveranno il G5 e le cuffie con microfono. Insomma, un Quaker non può chiedere di più.
Passiamo alle cose serie: da qualche giorno, *Q3A* mi dà un errore **Invalid_CDKey** su alcuni server. Ora, questo problema non sarebbe grave, se non per il fatto che anche ad altri del clan è successa la stessa cosa. Intendevamo comprare un server per giocare tra noi in santa pace, ma non voglio spendere soldi inutilmente, se poi non possiamo andarci...
Il gioco è originalissimo (versione *Ultimate Quake*, quella con *Quake*, *Quake II* più *Netpack Extremities* e ovviamente *Quake 3 Arena*). Allora che devo fare? Mi appello a te!
Cosa hai ricevuto tu, invece, per Natale? Spero vivamente non il "Box Game" che odi tanto!
Ciao e buona fortuna per la tua ascesa a Imperatore Mondiale!

HeLLGate

Amico HeLLGate, il problema della CD Key sembra essere piuttosto diffuso – come però puoi immaginare, il fatto che sia relativo a un titolo uscito otto anni fa rende tutto un po' più complesso. In ogni caso, il primo tentativo da fare è usare solo i primi sedici caratteri della Key (gli ultimi due servono solo come controllo e non sono necessari per il gioco online), mettendoli direttamente nel file **baseq3\q3key**. Se funziona, evviva!
Altrimenti, potete provare a leggere i consigli del supporto ufficiale Activision (**http://zipp.it/u/dato94**, in inglese), che identifica alcune possibili cause di problemi e la loro soluzione. In bocca al lupo!
Ah, per Natale ho ricevuto una bella cartella esattoriale con quasi mille euro di multe arretrate. Il che mi porta a dire "Bambini, quando vi arriva una multa per sosta vietata, pagatela subito, altrimenti finite poveri come il Kevo".

Ammettiamo di non avere una ragione precisa per pubblicare un'immagine di *Quake 3 Arena*, ma non potevamo lasciarci sfuggire l'occasione.

Ave Kevorkian fraggaturi te salutant, (mi sa che ho esagerato) sono il Dr No, un tuo umile discepolo. Scrivo per raccontarti di quando ho giocato a *Call of Duty* con la febbre e il mal di testa. Mi sono lanciato in quest'atto masochista perché, essenzialmente, non ne posso fare a meno. Non è andata male, inizialmente, almeno finché la febbre si è alzata e ho cominciato ad avere allucinazioni. Per fare un esempio, ho visto i tedeschi volare e agli americani sono spuntate due teste.
Da bravo giocatore, però, sono andato avanti, pur se il mio rendimento è stato pessimo.
Colgo l'occasione per porgerti i saluti del clan ALPHA, di cui sono membro, e per dirti che sei il nostro eroe.

Dr No

Non male, caro Dottor No (anche se il tuo nome, come lo scrivi tu, secondo me va pronunciato come la famosa città ceca), non male. Giocare con la febbre alta è senz'altro una di quelle esperienze che espandono la mente, un po' come prendersi a martellate un ginocchio – a me è capitato solo una volta, ma ne porto ancora i segni. Per esempio, in questo momento ho la febbre, e sono assolutamente convinto che i miei gatti stiano camperando con la Railgun...
Ricambio i saluti al clan, chiedendovi solo di sostituire al termine "eroe" quello di "signore e padrone", che mi sembra più appropriato.

Eccomi a te, egregio (egregio?) dr. Kevorkian, mio acerrimo nemico. Già, perché il sottoscritto fa parte della Lega contro i dominatori del mondo, di cui sono presidente, vicepresidente e finora unico associato (il che mi costringe a versare tre quote d'iscrizione), anche se conto di poter ingrossare la mia associazione fino a raggiungere 600 milioni di iscritti entro la prossima settimana, di cui 400 nella specifica

Abbiamo spulciato gli archivi, ma non siamo riusciti a trovare americani con due teste in *Call of Duty*. Quindi confermiamo la diagnosi di Dr No: erano allucinazioni.

sezione anti-Kevorkian. Trema, perché sono già riuscito a sventare malefici piani di personaggi infidi e pericolosissimi, tra cui Roger Rabbit, puffo Quattrocchi e Winnie the Pooh! Per fermarti, in particolare, conto su due armi per te letali:
1) Scoprire la tua identità segreta;
2) Pubblicizzare *CounterStrike* in giro per la Rete (quale onta sarà, per te, vedere questo gioco trionfare in ogni dove!).
Stai attento. Ti tengo d'occhio!
In attesa di entusiasmanti battaglie informatico-mentali tra di noi, ti saluto, mio caro (e degno di rispetto) avversario.
Cordiali saluti (sono un signore dopo tutto),

Elgiangio

P.S. Già che ci sono, rispondo alla tua Domandona di Natale, visto che il grande Sun Tzu affermava anche che è meglio dare segni di stima all'avversario, in attesa che egli mostri il fianco (sono un nemico con ideali cavallereschi, che vuoi): non ho intenzione di ricevere regali high-tech, se non altro perché compro videogiochi per tutto il resto dell'anno.

Una delle cose di cui mi avevano avvisato all'Accademia per Futuri Dominatori Del Mondo (non la sede centrale di Kuala Lumpur, la succursale di Cinisello Balsamo), era proprio che avrei incontrato dozzine di presunti "eroi" convinti di dovermi sfidare, e che il modo migliore per sbarazzarsene è legarli in una cella che si riempie lentamente di acqua, non senza aver prima spiegato loro i miei piani.
Devo ammettere che questo sistema non mi ha mai convinto fino in fondo, e aver scoperto che la base segreta del mio professore di Eliminazione degli Eroi era stata distrutta proprio dopo un'applicazione da manuale della precedente tecnica, mi ha piuttosto rinforzato nella convinzione. Quindi non ti spiegherò i miei piani, né perché il tuo progetto di rendere *CS* il gioco multiplayer più giocato al mondo è piuttosto futile (ti do un indizio, però: lo è già).
À bientôt, Elgiangio, e buona fortuna nella tua campagna di reclutamento: molti nemici, molto onore.

Caro Kevorkian,
faccio innanzitutto i miei complimenti per la tua professionalità, bravura e simpatia, ma devo chiederti una cosa: che razza di tema è "La situazione dalla quale non si esce vivi"? Non penso che qualcuno si fermi a catturare immagini mentre lo stanno fraggando (almeno, è molto difficile). Ti suggerisco, quindi, di passare a qualcosa di classico: che ne pensi della solita piramide umana?
A parte gli scherzi, voglio rispondere alla Domandona del mese: sì, di solito, anche quando ho l'influenza, sto a giochicchiare al PC (questa sì che è passione!).
Continua così!

Nick_Code

PS: Un salutone da tutto il forum di GamesRadar (fatti vedere di più!).

Carissimo Nick, tralasciando il fatto che alcune anime pie hanno fatto precisamente ciò che ritieni così improbabile (cioè, prendere una schermata qualche millisecondo prima di essere ridotti in una manciata di pixel rossi), la tua obiezione mi fa capire che i comuni mortali non vedono le cose come le vede un Supremo Signore di Tutto Il Pianeta. Nella fattispecie, il tema era "La Situazione Dalla Quale Non Si Esce Vivi" – non ho mai detto che il reporter dovesse essere anche la vittima! In effetti, mi aspettavo camionate di immagini di sghignazzanti terroristi appostati in attesa dell'incauto avversario, sciami di giocatori dell'Orda alle prese con un malcapitato pischello dell'Alleanza e robe del genere...
Vorrà dire che la prossima volta non mi aspetterò che proprio tutti i miei lettori siano del Lato Oscuro, ok?

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Mio buon Kevo,
due giorni dopo aver letto la tua richiesta d'immagini sulle situazioni pericolose, ho provato a giocare per la prima volta a *Civilization IV* a livello Emperor, con il risultato che ti allego. Per capirci, quei soldati attorno alla mia città sono dei barbari che la vogliono conquistare. Puoi immaginare da solo cos'è successo nel turno successivo, vero?
Diligenti saluti da uno tornato a giocare a livello Prince.

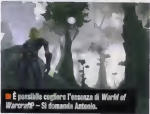
Grubendol

**Stimatissimo Grubendol, ho scelto la tua immagine per tre ragioni. Primo, perché mi fa piacere vedere che non sono il solo a giocare a *Civilization IV* senza riuscire ad andare sopra i livelli da pivelli (ahaha che bel gioco di parole). Secondo, perché trovo che una situazione del genere sia così clamorosamente senza speranza, che anche chi non ha mai visto *Civ IV* può immedesimarsi nella tua (presumibile) sofferenza.
Terzo, e forse più importante, perché mi fa piacere riuscire a mettere ogni tanto una schermata di un gioco che non sia *CounterStrike* o *World of Warcraft*. Quindi, grazie. E rimani pure a livello Prince, che è elegante e non impegna.**

Ora il momento che tutti aspettavate: il nuovo tema!
Questo mese ho deciso di darmi all'arte – quindi il tema è "Coreografie". Da realizzarsi con la tecnica preferita (anche Garry's Mod, insomma), quindi mi aspetto grandi cose: balletti di Combine in *Half-Life 2*, acrobazie e salti mortali in *Quake 4* e chi più ne ha più ne metta!

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Gentilissimo Matteo,
ti prego di avere la pazienza di leggere questa mail. Mi dilungherò perché non ho il tempo per essere breve, grazie. Mi chiamo Antonio Visone, anni 33 di professione architetto e appassionato di videogame. Fin da piccolo, mi ha appassionato di più comprendere il funzionamento dei giocattoli, che giocarci. Questa rivelazione riassume lo spirito della mia missiva. Ho letto il libro che hai curato, "*SimCity*. Mappando le città virtuali" e devo riconoscere che ho trovato molte risposte a domande che mi sono sempre posto ed altre cui non avevo mai pensato, se non inconsciamente – come l'idea che giocare a *SimCity* non conduce a una conoscenza olistica. Una vera e propria rivelazione! Ti sembrerà assurdo, ma questa affermazione mi ha spinto a riflettere sulla mia esperienza quotidiana, sul fatto che gli strumenti che oggi impiego per lavorare (modellatori, CAD, eccetera), alla fine non mi forniscono una conoscenza olistica. Detto altrimenti, non riesco ad avere un'esperienza dello spazio che progetto. Ultimamente, sono rimasto affascinato dal genere dei MMORPG e, nella fattispecie, da *World of Worcroft*, ma anche da titoli analoghi come *Lineage*, *Guild Wors* e *Dork Age of Comelot*, per quanto nessuno di questi sia in grado di eguagliare *WoW*. Oltre al divertimento, fine a se stesso, mi affascina la creatività dei level design, delle ambientazioni dalle ipotetiche architetture – come ti dicevo, mi piace comprendere la logica sottesa a fenomeni complessi, anche se non riesco a cogliere l'essenza del "linguaggio formale" di *WoW*. Ho analizzato attentamente le ambientazioni, le architetture e le città e ho tratto alcune conclusioni che volevo condividere con te e con i lettori di GMC:

1) Le due isole sono suddivise in regioni e, a loro volta, in regioni. Ciascuna di queste possiede una sua caratteristica portante, un "tema" fondamentale.
2) Tutte le regioni sono collegate tra loro da percorsi prestabiliti e sono separate da alte catene montuose "insormontabili". Dietro un'apparenza di libertà assoluta, il gioco presenta una notevole rigidità. I pattem sono inviolabili e non sempre negoziabili.
3) *WoW* è costruito a partire da un contenuto narrativo forte: la storia portante si fonda sul conflitto tra due civiltà.
4) Ogni elemento del gioco è pervaso da un senso di "spessore" e di profondità.

All'intemo del panorama dei MMORPG, *WoW* è molto probabilmente uno dei meno curati sul piano grafico, a differenza di altri titoli che investono molto di più sulla forma. *WoW*, in fondo, è un fumetto: pochi poligoni, nessuna ombra, quella che compare sotto i personaggi è un semplice trucco che si usa nel render in real-time per dare una parvenza di ombreggiatura... Le texture sono curate ma non inseguono il fotorealismo, accontentandosi di emulare stili fantasy ben noti agli appassionati del genere. In altre parole, *WoW* non è il primo della classe in termini di prestazioni grafiche in real-time, eppure ha un fascino particolare. Mi domando – ed estendo la domanda a te e ai lettori – dove risieda esattamente l'essenza del gioco di Blizzard, il segreto del suo successo. Credo che una chiave di lettura debba necessariamente esserci, dato che l'azienda pubblica regolarmente richieste di lavoro che suonano più o meno così: "We are looking for level designers that have an understanding of the visual style of *World of Worcroft* and a passion to push it to the next level" ("Cerchiamo level designer che siano in grado di comprendere lo stile visuale di *World of Worcraft* e possiedano la passione necessaria per espanderlo").
Ti ringrazio per l'attenzione,

Antonio
antoniovisone@gmail.com

È possibile cogliere l'essenza di *World of Warcraft*? – Si domanda Antonio.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Astros da Roma risponde, indirettamente, ad Antonio: "Sono un accanito netgamer e tra i miei titoli preferiti spiccano *CounterStrike: Source* e *WoW*. Gioco da almeno dieci anni a ogni tipo di videogame, ma la vera rivoluzione, per me, è arrivata con *CounterStrike*. Ci ho speso ore, insieme al mio clan. Progressivamente, al semplice divertimento si è sostituito il desiderio di diventare il migliore, l'imperativo dell'agonismo, della competizione, dell'orgoglio sportivo. Perché? Perché *CounterStrike* non è un gioco comune, convenzionale, single player. *CounterStrike* è un titolo online, è un'esperienza socializzante, un ponte che collega differenti persone, dove non serve la I.A., dove non interessa a nessuno della grafica e degli effetti luce, dove non importa il dettaglio dell'arma. L'essenza dei giochi online è lo *stare insieme*. Questo è ancora più vero per i MMORPG. Anche il semplice stare nelle città virtuali, il chattare con le persone che passano è divertente.
Ho conosciuto una persona in *WoW* con cui ho stretto un rapporto che trascende la semplice amicizia. L'ironia è che abbiamo trascorso più tempo a parlare con i nostri alter ego in un MMORPG, che a passeggiare per le strade di Roma. Allora, ti pongo una domanda: i videogiochi tradizionali divertono, sono nati per far passare il tempo, ma se il progresso tecnologico e culturale ha consentito a questi semplici prodotti di diventare un mezzo di comunicazione e interazione con altre persone, perché vengono considerati da molti come dei meri giochini?".
Bella domanda, Astros.
E i lettori che ne pensano?

WoW è molto più di un gioco, e coglierne l'essenza è un'impresa tutt'altro che semplice. È un mondo virtuale che presenta aspetti ludici, uno spazio da abitare, più che da giocare. La sua forza non risiede tanto nell'estetica – parametro sopravvalutato – ma nelle dinamiche sociali che è in grado di attivare. *WoW* è un luogo sterminato e – nonostante i limiti di navigabilità che tu stesso sottolinei – si presta alle più varie peregrinazioni ed escursioni. *WoW* è stato progettato per garantire esperienze ludiche eterogenee: c'è chi insegue l'agonismo puro e chi, invece "vive" in *WoW* per condividere esperienze, farsi stupire, smarrirsi per un po' in un contesto (apparentemente) differente e insieme familiare, pericoloso, ma in fondo rassicurante. A differenza dei mondi virtuali veri e propri (come *Second Life*, per esempio), *WoW* presenta un notevole grado di coerenza stilistica all'interno della cornice di riferimento fantasy. Peraltro, un certo livello di astrazione facilita, anziché compromettere, i processi di immedesimazione – vedi *The Sims*. Se sei interessato ad approfondire l'argomento, ti segnalo due volumi interessanti: il primo è "Mondi Virtuali", di Mario Gerosa e Aurélien Pfeiffer (Castelvecchi, 2005) e tratta in modo dettagliato il genere dei MMORPG. Il secondo è "Virtual Geographic. Viaggi nei mondi dei videogiochi" a cura di Ivan Fulco (costa & nolan, 2006), che esamina la nozione di spazio videoludico.

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Anche questo mese siamo pieni di problemi. E che problemi! C'è chi non riesce a sconfiggere un boss di *Bet on Soldier* perché il tizio ha uno scudo troppo resistente, chi aspetta di capire cosa fare ne *Il Padrino* e persino chi in *Star Wars: Battlefront II* non sa proprio da che parte girarsi, perché gli sparano addosso... da tutte le parti. Ah, com'è dura la vita del videogiocatore.

BET ON SOLDIER

B Carissimo Skulz,
è già da un po' che ho acquistato il sottovalutato *Bet on Soldier* ed è da altrettanto tempo che sono rimasto bloccato. Quando sulla nave, nel secondo livello, devo battere uno dei fratelli Boryenka, perdo sistematicamente perché non riesco a infrangere il suo scudo antiproiettile. Ormai mi basterebbero anche degli sporchi trucchi. Certo di una tua risposta, ti saluto e ti ringrazio in anticipo.

Niked

R Ciao Niked, visto che sono i trucchi che chiedi, eccoti accontentato. Credo che un classico come il god mode, ovvero l'invincibilità, possa fare al caso tuo. Attento, però, che per attivarlo devi modificare il file **globals.lua** presente nella directory **bet on soldier\mods\bos\script**. Quindi, prima di procedere, provvedi a crearne una copia e a salvarla in un'altra cartella dell'hard disk. Poi, apri il file in questione con il **Blocco note** di Windows e modifica la riga **SetGodMode(GetCharacterID("Player"),false)** in **SetGodMode(GetCharacterID("Player"),true)**. Salva e chiudi il file, avvia la partita ed eccoti servito. Adesso, Boryenka non ha più scampo. Se, invece, preferisci procedere in maniera più corretta, sappi che per distruggere lo scudo del tuo avversario devi sovraccaricarlo di energia colpendolo più volte. Per correre meno rischi, ti consiglio di abbandonare l'area principale del duello e di sfruttare i ripari presenti nella zona inferiore della sala macchine.

Alla fine dei livelli di *Bet on Soldier* bisogna affrontare dei duelli all'ultimo sangue. Possibilmente quello del nemico.

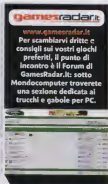
IL PADRINO

B Ciao Skulz,
innanzitutto complimenti per il lavoro che svolgi e complimenti a tutta la redazione. Vengo al dunque. Sono da poco tempo alle prese con *Il Padrino* e ho appena completato la missione Qualcuno Dorme con i Pesci. Dopo essere andato nel piano superiore a salvare, torno di sotto, apro la porta e parlo con il personaggio con il simbolo sopra. E poi? Le soluzioni dicono che partirà subito il filmato, invece niente. E sulla mappa non ci sono obiettivi. Se vado sulla schermata obiettivi vedo scritto "Chiedi il pizzo ai commercianti". Allora sono andato a chiedere il pizzo, ho girato già quattro negozi e l'obiettivo è rimasto ancora quello. Il brutto è che, alla fine, muoio perché mi finisce la vita! Ti prego, illuminami con una delle tue risposte. Ti ringrazio anticipatamente e ti saluto.

Giacomo

Linea diretta

R "Ciao Skulz, cercherò di essere brevissimo per aiutare **Antonio** nella missione russa Pavlov, forse la più tediosa di *Call of Duty*." Bene **Ozymandias**, hai campo libero. "Devi entrare nel palazzo insieme ai compagni e cercare di ripulirlo dai tedeschi. Una volta fatto, i nemici arriveranno a intermittenza con ondate più o meno consistenti. Devi resistere il più possibile fino all'arrivo dei primi Panzer, che farai fuori con il lanciamissili dai balconi del palazzo.
A questo punto, arriveranno tedeschi a frotte e ci sono due opzioni. O impazzisci cercando di fronteggiare i nemici dall'interno dell'edificio, oppure vai al piano terra e ti intrufoli in una specie di trincea. Vai in fondo e ti accucci rivolto verso il palazzo. Poi, prendi un mitra, fai il pieno di munizioni e spari su qualunque cosa si muova. Se riesci a sopravvivere per un po', arrivano i compagni russi e la missione è completa."

R "Ciao Skulz, è da un po' che seguo GMC e finora non ho mai avuto occasione di scrivervi." Carissimo **Holojoe**, come ho detto Pier nel caso di *Star Wars: Battlefront II*, c'è sempre una prima volta. "Ho deciso di farlo per dare un suggerimento a **LogaN_MaveriK** in merito a *X2: La Minaccia*. Per diventare ricchi bisogna catturare quante più navi Kah'ak possibile. I loro sistemi di armamento,

La parola all'esperto Syberia II

D Onnipotente e onnisapiente Skulz, sono arrivato nella parte dell'aeroplano del bellissimo *Syberia II*, ma con tutti quei tasti non so che pesci prendere.
Mi potresti aiutare? Nell'attesa di una risposta ti saluto e ti ringrazio in anticipo.

Ale

R Ciao Ale, non sai come ti capisco: il grattacapo dell'aereo è davvero micidiale. Cercherò, quindi, di essere il più preciso possibile nella spiegazione delle operazioni da compiere. Inizia girando la manovella di avviamento in alto a sinistra e fai lo stesso con i due interruttori posti nell'angolo in basso a destra del pannello per accendere la radio. A questo punto, premi il tasto centrale dei tre uguali posti sopra le due manovelle che hai appena mosso. Quindi, prendi in considerazione il display nell'angolo in alto a destra. Posiziona su acceso, ovvero sul circoletto bianco, il bottone subito a destra dell'interruttore di avviamento e su spento, circoletto nero, quello ancora più a destra. Poi, spingi su spento la levetta più a destra delle tre poste sopra gli interruttori della radio e su acceso la prima a sinistra. Torna al pannello in alto al centro di fianco all'avviamento e agisci sui due interruttori, in modo che il primo a sinistra sia spento e quello di fianco a destra sia acceso. Per completare la procedura, non ti rimane che invertire anche i due interruttori sopra l'accensione della radio, quindi posiziona il primo a sinistra su acceso e il primo a destra su spento. In questo modo, otterrai le coordinate dell'aereo, dovrai tornare nel punto in cui i Bourgoff hanno tentato di investirti e da qui procedere verso il radar. Entra nella baracca, inserisci nella radio le coordinate apparse sul display dell'aereo (**0328**) e attiva il microfono per scambiare due chiacchiere con Boris.

NEL CD 1 E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 1 dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

R Ciao Giacomo, il tuo è, in verità, un non problema, nel senso che al termine della missione Qualcuno Dorme con i Pesci non viene avviato automaticamente nessun obiettivo. Non so che guide tu abbia letto, ma di certo non una scritta da me. La situazione è comunque semplice: devi andare nel tuo covo e aspettare una telefonata. Se non arriva e non sei armato di pazienza, fatti pure un giro per estorcere il pizzo dai negozianti e, di tanto in tanto, torna a casa a controllare se suona il telefono.

STAR WARS: BATTLEFRONT II

B Caro Skulz, sono un tuo affezionato lettore e finora sono sempre riuscito a divorare ogni gioco in cui mi sono cimentato. Adesso, però, sono in crisi! Sto giocando a *Star Wars: Battlefront II* e mi trovo nella missione su Naboo, in cui devo eliminare la Principessa. Le ho provate tutte, ma alla fine soccombo sempre. Un piccolo aiutino oppure qualche trucco? Grazie in anticipo per l'interessamento.

Pier

R Ciao Pier, vai tranquillo che arriva sempre una prima volta in cui è necessario chiedere aiuto. Nel tuo caso direi che, non esistendo trucchi per *Star Wars: Battlefront II*, ti conviene procedere con molta cautela sin dall'inizio della missione su Naboo. Con questo intendo che devi avanzare rasentando le pareti quando lanci l'assalto al primo posto di comando, la cui conquista ti garantisce 20 unità di rinforzo. Poi, segui la strada lungo il canale e, giunto in prossimità del secondo posto di comando, scordati di uscire in campo aperto in mezzo alla piazza, soprattutto perché in zona ci sono delle torrette automatiche che non lasciano scampo. Premurati di distruggerle subito e, ultimato l'assalto, prendi possesso dell'IFT-T, che puoi utilizzare per conquistare il posto di comando successivo. Qui, ti consiglio di colpire tenendoti a debita distanza per non incappare nei lanciamissili AAC-1 dei ribelli e, ultimata la pratica, di prendere il controllo dell'area principale, salendo sulla rampa fino al ponte di controllo e facendo saltare con l'esplosivo le console delle torrette automatiche. In questa fase devi muoverti a piedi, ma subito dopo salta a bordo del tuo IFT-T per disfarti delle guardie Jedi, che rappresentano l'ultimo ostacolo prima della Principessa. Sul fatto che la tizia sia un osso duro non ci piove, ma se resti all'interno del carro e non ti azzardi a mettere la testa fuori, riuscirai a disfartene a forza di cannonate con i laser.

■ **Nelle missioni più impegnative di *Star Wars: Battlefront II* è consigliabile restare il più possibile a bordo dei mezzi d'assalto.**

Quesiti dal passato Tomb Raider II

D Ciao sagace Skulz!
Ho scovato il vecchio *Tomb Raider II* in un cassetto dimenticato e devo dire che, dopo un primo momento di disinteresse, mi sto appassionando al gioco. In pratica, lo voglio finire! Il problema è che sono rimasto bloccato all'inizio della missione sulla piattaforma petrolifera, quella in cui Lara viene disarmata e rinchiusa in una cella. Riesci a darmi una mano?

Angelo

R Caro Angelo, certo che ci riesco, anche perché *Tomb Raider* è uno dei miei pezzi forti. Adoro la serie! Sposta le casse metalliche per raggiungere la leva sulla destra e, nel farlo, controlla di avere il percorso non sgombro, perché per uscire dovrai fare una corsa verso la porta della cella. Dopo che sei sgattaiolato fuori, non ti preoccupare dell'allarme e dei nemici, e continua come una saetta verso sinistra, passa attraverso la vetrata e tuffati in acqua. Nuota fino all'aereo, infilati nel portellone sul suo fondo e spegni i motori, in modo da poter poi uscire allo scoperto e balzare sulle sue ali. Entra nel velivolo, torna in possesso delle tue armi e... buon divertimento.

Linea diretta

infatti, valgono oro (sto parlando di 800.000 crediti per l'arma dell'M5 e di 1.680.000 crediti per ciascuna delle tre armi dell'M3). Poi, se ci si trova nei pressi di 18 Miliardi o di Armatura Verde e si dispone di una corvetta, è possibile cercare un'invasione Xenon e accettare la missione. Io ho distrutto l'M2 e mi sono visto quadruplicare il patrimonio." Accidenti, sei uno che di minacce spaziali se ne intende.

D "Ave mitico Skulz."
Ave a te, o **Arcangelus**.
"Sono disperato e chiedo umilmente il tuo aiuto o quello di qualche dotto lettore." Amici, qui c'è del lavoro per voi. "Mi manca una missione, la penultima del secondo atto, per finire al 100% *Dungeon Siege* 2, ma non riesco proprio a capire dove me la sono persa. Non è che, per caso, potreste indicarmela?" Faremo il possibile. Ti chiedo solo di avere un po' di pazienza.

D "Ciao Skulz, sono **Hitman 89** e ti devo chiedere tre consigli." Come sarebbe a dire tre? Siamo forse in periodo di offerte speciali e nessuno mi ha detto nulla? Dai che scherzo, spara. "In *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*, nella parte Un Passaggio Segreto, dopo aver aperto la prima porta con il pulsante a terra, non riesco ad aprire la seconda perché si chiude subito. Come devo fare? In *Delta Force: Black Hawk Down* non riesco a proseguire nella missione Shore Patrol, perché dopo essere sbarcato devo attraversare un campo minato e muoio subito. Infine, in *Call of Duty* non riesco a giocare perché appare la scritta "impossibile caricare opengl...".

THE LORD OF THE RINGS ONLINE SHADOWS OF ANGMAR

L'eredità del professor Tolkien sbarca sulla Grande Rete.

SVILUPPATORE Turbine Inc. **GENERE** Gioco di ruolo online
CASA Codemasters **INTERNET** http://lotro.turbine.com/

REAMI DEL NORD

Considerando le enormi dimensioni e il livello di dettaglio del mondo creato da Tolkien, gli sviluppatori hanno deciso di iniziare concentrandosi su una delle molte regioni da cui è composto: l'Eriador, nella Terra di Mezzo settentrionale. Si tratta di un'area vastissima, che comprende luoghi popolari come la Contea, (da cui provengono gli Hobbit), Brea, i Tumulilande, Colle Vento e la casa di Elrond a Gran Burrone. Chi ha letto il libro o ha visto i film saprà che questi luoghi sono circondati da enormi distese di lande desolate e pericolosissime, costellate da rovine dei vecchi imperi e popolate da orchi, troll e altri servitori delle forze del male. Secondo Turbine, le dimensioni dell'area di gioco, al momento del lancio, ammonteranno a circa 50 milioni di metri quadri.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE – SHADOWS OF ANGMAR VI DOMINERÀ PERCHÉ:

- L'ambientazione rappresenta le fondamenta della fantasy moderna.
- La Terra di Mezzo è stata ricostruita con una verosimiglianza mai vista.
- Incontrerete personaggi famosi e situazioni dei libri.
- Potrete anche giocare nei panni dei mostri.

DOPO una storia assai travagliata (Sierra aveva iniziato a lavorare su una versione online de "Il Signore degli Anelli" fin dal 1997), le terre e i personaggi creati da J.R.R. Tolkien stanno finalmente per fare il loro debutto ufficiale tra i MMORPG.

Lord of the Rings Online è pubblicato da Codemasters e sviluppato da Turbine, già responsabile di *Asheron's Call* e *Dungeons & Dragons Online*. In *LotR Online*, i giocatori possono esplorare la Terra di Mezzo con un personaggio appartenente a una delle razze "del Bene": umani, Elfi, Nani e Hobbit. Niente Orchi o balrog, dunque, anche se il gioco offre l'interessante possibilità d'interpretare, di tanto in tanto, un mostro. In base alla razza, si ha a disposizione una lista di luoghi d'origine: per esempio, gli elfi possono essere di Gran Burrone, Lorien, Bosco Atro o altre località dei libri meno note.

Narrativamente, *LotR Online* si colloca durante la "Guerra dell'Anello" tra i Popoli Liberi e gli alleati dell'Oscuro Signore, Sauron. In particolare, inizia poco dopo la partenza di Frodo dalla Contea e copre, approssimativamente, gli avvenimenti de "La Compagnia dell'Anello". Naturalmente, anche chi non conosce il romanzo di Tolkien potrà iniziare a orientarsi quasi subito nel mondo, grazie alle numerose informazioni fornite durante le prime avventure dai personaggi non giocanti; quindi, se il

"I PROTAGONISTI DEI LIBRI AFFIDERANNO MISSIONI E INFORMAZIONI"

bombardamento di nomi e luoghi che avete appena letto vi ha lasciato confusi, non preoccupatevi!

Durante le avventure nella Terra di Mezzo, si incontreranno molti dei protagonisti dei libri, che affideranno missioni e informazioni. Turbine vuole che il giocatore abbia "la sensazione di vivere ed essere parte degli eventi della guerra", e che essi non si limitino ad apparire sullo sfondo. Al momento del lancio, inoltre, *LotR Online* non avrà una componente PvP (i duelli tra personaggi gestiti da utenti in carne e ossa). I giocatori, però, una volta raggiunto un certo livello di potere, avranno modo di creare un mostro (ragni giganti, capi degli orchi e altri) e di entrare in particolari aree dedicate al "PvM" ("giocatori contro i mostri"), dove potranno essere sfidati da altri personaggi.

Un altro elemento oggi popolare nei MMORPG, ma che proprio da "Il Signore degli Anelli" trae in parte ispirazione, è l'artigianato, e *LotR Online* include un sistema completo con il quale gli avventurieri cercheranno di emulare il meraviglioso talento degli Elfi e dei Nani.

Da fan di Tolkien, non vediamo l'ora di poterci addentrare tra le nebbie della Vecchia Foresta. Turbine sta dando gli ultimi ritocchi al gioco, attualmente in beta, e i viaggi dovrebbero iniziare intorno alla fine di aprile. GIOCHI COMPUTER

Colle Vento è uno dei luoghi dei libri che potremo visitare.

Roccanorda sarà soggetta a un grande assedio, al quale potremo partecipare.

LotR Online incoraggerà la formazione di gruppi, ma si potrà anche giocare da soli.

I creativi hanno caratterizzato tutte le ambientazioni con architetture uniche.

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Turbine Inc.

Provenienza: Westwood, Massachusetts (Stati Uniti)

Nati nel: 1994

Storia: L'area d'interesse di Turbine Inc. è sempre stata il gioco online e, dalla seconda metà degli Anni '90 in poi, i MMORPG. Il primo, grande titolo è stato *Asheron's Call*, sviluppato per Microsoft, cui sono seguiti *Asheron's Call 2* e *Dungeons & Dragons Online* (quest'ultimo per Atari). Turbine Inc. utilizza un motore proprietario per i MMORPG, chiamato "Turbine Engine" che continua a sviluppare ed espandere, e che ha impiegato anche per *LotR Online*.

Li conosciamo per: La serie *Asheron's Call* e *D&D Online*.

ATTENDERE PREGO!
Lord of the Rings Online arriverà sul monitor nella tarda primavera.

SCOOP
prima occhiata

EMPIRE EARTH 3

Un viaggio attraverso i secoli, per creare un impero resistente al tempo.

SVILUPPATORE Mad Doc Software **GENERE** RTS
CASA Vivendi/Sierra **INTERNET** http://empireearth.sierra.com

EQUILIBRI BELLICI

Il sistema di combattimento di *Empire Earth 3* è basato su dinamiche simili a quelle che regolano la vittoria alla morra cinese. Ciascuna unità, infatti, ha un "nemico naturale" che la farà soccombere in caso di attacco. Allo stesso tempo, però, avrà sempre la meglio su altre tipologie di nemici. Per esempio, gli arcieri sono l'ideale per eliminare gli spadaccini, ma non hanno speranze contro la cavalleria.

CREERETE UN FIORENTE IMPERO CON *EMPIRE EARTH 3* PERCHÉ:

- Avrete modo di spaziare fra tante epoche differenti.
- È molto interessante dal punto di vista grafico.
- Il gioco ha luogo in un mondo persistente.
- È una combinazione di diversi generi, dall'RTS al GdR.

GIUNGE al terzo capitolo la saga strategica di Sierra, che metterà il giocatore a capo di un impero che partirà dall'era antica per giungere al lontano futuro.

La modalità di gioco principale di *Empire Earth 3* è "World Domination", in cui si deve scegliere una posizione di partenza all'interno di una delle regioni disponibili e il periodo temporale. L'obiettivo sarà mettere in piedi un impero conquistando pian piano tutte le regioni circostanti, cercando di competere con i domini rivali, che perseguiranno lo stesso fine. In aggiunta a ciò, il tutto sarà reso ulteriormente impegnativo dalla presenza di vari pericoli generici sparsi sulla mappa, come per esempio Pirati e Barbari – gentaglia con cui ci toccherà avere a che fare, ma che non renderà la vita, e la conquista, facile.
La stessa modalità di gioco è disponibile anche in versione multiplayer, e vede come protagonisti otto avversari che si sfidano online. In alternativa, figura anche una modalità multiplayer "classica", che prevede la presenza, anche in questo caso, di otto giocatori dislocati in una normale mappa RTS. L'ultima opzione disponibile è, infine, la schermaglia RTS single player, che deve affrontare uno o più avversari controllati del computer, con numerosi parametri personalizzabili.
I tre imperi disponibili fra cui scegliere sono l'Est, l'Ovest e il lontano Est, differenziati in

"OGNI ELEMENTO COSTRUITO DIVERRÀ PARTE INTEGRANTE DELLO SCENARIO"

base alle caratteristiche tecniche, alle tipologie di esercito e allo stile degli edifici. Per esempio, mentre l'Est e il lontano Est usufruiranno, rispettivamente uno di cavalleria e l'altro di fanteria a basso costo, l'Ovest costituirà l'impero dotato di maggiori risorse tecniche.

Empire Earth 3 combina lo stile di combattimento a turni con quello in tempo reale di un RTS, inoltre presenta un sistema d'attivazione degli eventi simile a quello dei GdR. Le visuali di gioco disponibili sono due: la prima offre una vasta panoramica dall'alto della mappa ed è utile per pianificare decisioni strategiche e gestire l'economia e i movimenti dell'esercito su larga scala, nonché per procurarsi risorse vitali e dedicarsi alla diplomazia (o allo spionaggio). La seconda, invece, è quella che si occupa di monitorare i combattimenti e ha lo stile tipico del genere RTS.

Poiché *Empire Earth 3* si sviluppa attraverso un vastissimo lasso temporale, dall'antichità al futuro, il giocatore utilizzerà dapprima dei semplici cavalieri per poi ritrovarsi a capo di giganteschi robot. Infine, va sottolineato che, diversamente dai soliti RTS, il mondo in cui si svolge l'azione è persistente e ogni elemento costruito diverrà parte integrante dello scenario, almeno finché un attacco nemico non lo farà saltare in aria.
E, di sicuro, nessuno ci penserà due volte prima di farlo. GIOCHI COMPUTER

Per amministrare al meglio l'impero, avrete a disposizione anche dei Governatori controllati dall'intelligenza Artificiale.

Fra gli scenari di gioco figurano giungle tropicali, deserti e distese artiche ghiacciate.

L'estensione della mappa di gioco sarà particolarmente elevata.

Gli scontri assumono, ben presto, le fattezze di battaglie epocali.

DATA DI USCITA AUTUNNO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Mad Doc Software
- **Provenienza:** Stati Uniti
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** Mad Doc Software è subentrata a Stainless Steel Studios, sviluppatore del primo *Empire Earth*, per la realizzazione dell'espansione *Empire Earth: The Art of Conquest*. In seguito, si è occupata dello sviluppo del secondo capitolo, nel 2005.
- **Li conosciamo per:** *Dungeon Siege: Legends of Aranna, Jane's Attack Squadron, Star Trek: Armada II.*

ATTENDERE PREGO!
Il gioco dovrebbe raggiungere gli scaffali il prossimo autunno.

Nelle News di questo mese ci sono prospettive ludiche per tutti i gusti: dalla raffinatezza di *Combat Mission*, al divertimento spensierato delle *Ninja Turtles*. E poi via con la vela, gli zombi, i marziani e le divinità...

Simulazione militare

COMBAT MISSION: SHOCK FORCE

Realismo senza compromessi per una simulazione di guerra da professionisti.

GALLERY

Il controllo del giocatore si estende dall'intera brigata alla singola unità di fanteria.

I veicoli sono realistici sia dal punto di vista grafico, sia da quello delle prestazioni sul campo.

DA un po' di anni a questa parte, i cataloghi degli editori sono pieni di giochi che trattano l'argomento militare.

Di solito, si parla di FPS o di RTS, che affrontano la guerra in maniera più o meno realistica, secondo i casi. Sotto la cortina di titoli dai nomi celebri si nasconde, però, un sottosuolo di prodotti sviluppati in totale autonomia. Prodotti che, magari, non riescono a competere sul piano grafico, ma che spesso hanno molto da dire su quello delle meccaniche di gioco. Uno di questi nuclei sotterranei di sviluppo fa riferimento a BattleFront.com, sul cui sito è di recente apparso l'annuncio di *Combat Mission: Shock Force*, una simulazione militare che prende in considerazione un ipotetico conflitto tra la Siria e le forze della NATO, conseguente a un colpo di stato operato dai fondamentalisti islamici nel paese mediorientale.

La parte iniziale del gioco, che stando alle abitudini di BattleFront.com sarà seguita da alcune espansioni, vedrà in azione due brigate statunitensi, nello specifico una Stryker Brigade e una Heavy Brigade, opposte alla fanteria meccanizzata e corazzata siriana. Sul campo, tuttavia, non si muoveranno solo le unità regolari, ma anche tutta una serie di compagini incontrollate, tra cui kamikaze, spie e terroristi. In pratica, tutto ciò che caratterizza gli odierni conflitti reali in Afganistan e Iraq.

In *Combat Mission* si può giocare dalla parte della NATO o della Siria, e portare a termine obiettivi differenti in ogni singola missione.

"Sul campo si muoveranno anche kamikaze, spie e terroristi"

Nei tre anni in cui sono stati impegnati su *Combat Mission: Shock Force*, gli sviluppatori si sono concentrati sulla programmazione di un motore grafico in grado di rendere giustizia agli scenari siriani, che presentano un'alternanza di deserto e zone boschive di montagna, così come di grandi città e minuscoli villaggi. Dobbiamo dire che, a giudicare dalle prime immagini di gioco, il risultato pare eccellente, soprattutto se si prende in considerazione la prospettiva, tutta da valutare con una prova sul campo, dell'illuminazione dinamica e del terreno deformabile. Sul piano della giocabilità, *Shock Force* resta un titolo per gli esperti del genere, volendo con questo intendere la simulazione militare in tempo reale... ma non solo. Fedeli ai loro trascorsi, gli sviluppatori hanno si creato un nuovo gioco pensandolo sin dal principio in tempo reale, ma non si sono scordati di elaborare il concetto del combattimento a turni, da ingaggiare dopo un attento studio delle mappe tattiche.

GIOCHI COMPUTER

Data di uscita: 2007
Internet: www.battlefront.com/products/cmsf

Azione

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Alcuni rettili sono più agili e corazzati di altri.

Le mitiche tartarughe stanno per tornare sul grande schermo con un nuovo film d'animazione, che sarà accompagnato dall'omonimo videogioco.

La vicenda sarà caratterizzata da un'atmosfera più cupa e matura di quella cui ci hanno abituati i ninja con la scorza. Il gruppo sta infatti passando un periodo difficile: Raffaello, Donatello e Michelangelo hanno intrapreso strade diverse e sarà compito di Leonardo e del maestro Splinter riunire la banda per affrontare i nemici che minacciano New York. Sul piano della giocabilità, *TMNT* si segnala per la presenza di un sistema di combattimento abbastanza articolato, che prevede l'inclusione di mosse di squadra. Solo collaborando tra loro, infatti, le tartarughe saranno in grado di sconfiggere gli avversari più ostici, non ultimi i boss ripresi sia dal film, sia dalla serie a fumetti originale. Il lavoro di squadra sarà indispensabile anche in ottica esplorativa, dato che per raggiungere alcuni punti dello scenario sarà necessario sfruttare a dovere le capacità acrobatiche di ogni singolo componente del team.

Lo stile di combattimento varia di tartaruga in tartaruga, rimanendo sempre spettacolare.

Data di uscita: Marzo 2007
Internet: http://tmntgame.us.ubi.com/

Azione/Sparatutto

MONSTER MADNESS BATTLE FOR SUBURBIA

Un'orda di mostri nel vostro quartiere!

Il motore grafico, da solo, non basta a fare grande un gioco, ma quando il motore in questione si chiama Unreal 3 ed è sostenuto dal sistema fisico di AGEIA, l'aspettativa può essere elevata.

Monster Madness: Battle for Suburbia è ambientato in un quartiere residenziale invaso da 50 diversi tipi di nemici mostruosi, ciascuno dei quali dispone di particolari tecniche di attacco e di difesa. Per sventare una minaccia così articolata, i giocatori saranno invitati a personalizzare il proprio arsenale e ad approfittare dei numerosi mezzi di trasporto messi a disposizione dagli sviluppatori. Stiamo parlando di aggeggi insoliti, quali UFO, go-kart e hovercraft. L'aspetto più interessante di *Monster Madness* rimane comunque il supporto multiplayer, in virtù del quale sarà possibile collaborare con un massimo di tre amici per superare i 20 livelli della modalità storia, oppure affrontare 15 avversari nelle modalità competitive Deathmatch e Capture The Flag.

I personaggi saranno in grado di trasformarsi in mostriciattoli quali vampiri, lupi mannari, zombi e mummie.

Data di uscita: Aprile
Internet: www.monster-madness.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2007	● (verde)
Alan Wake	Microsoft	Metà 2007	● (arancione)
Alien	Sega	2008	● (rosso)
Bioshock	2K Games	Metà 2007	● (arancione)
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Metà 2007	● (verde)
Colin McRae: Dirt	Codemasters	Estate	● (arancione)
Crysis	EA	Fine 2007	● (arancione)
Dragon Age	BioWare	Primavera 2007	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	● (rosso)
Elveon	10Tacle	Primavera 2007	● (arancione)
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Autunno	● (verde)
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Fine 2007	● (verde)
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Primavera	● (arancione)
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	● (rosso)
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Estate 2007	● (verde)
Halo 2	Microsoft	2007	● (verde)
Helldorado Conspiracy	Atari	2007	● (arancione)
Hellgate London	Namco	2007	● (verde)
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007	● (arancione)
Left 4 Dead	Valve	2007	● (arancione)
Loki	Take Two	2007	● (arancione)
Lost	Ubisoft	2007	● (rosso)
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Primavera	● (verde)
Mass Effect	BioWare	2007	● (arancione)
Medal of Honor: Airborne	EA	2007	● (verde)
Night Watch	Nival	Inverno	● (verde)
Overlord	Codemasters	Estate	● (arancione)
Portal	Valve	Estate	● (verde)
Project Gray Company	EA	2007	● (rosso)
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007	● (arancione)
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	● (rosso)
Sega Rally	Sega	2007	● (arancione)
Silent Heroes	Paradox	Inverno	● (verde)
Silent Hunter 4	Ubisoft	Primavera	● (verde)
Sins of a Solar Empire	Stardock	Agosto	● (arancione)
Spore	EA	2007	● (arancione)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2007	● (arancione)
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007	● (verde)
Stranglehold	Midway	2007	● (arancione)
Tabula Rasa	NCsoft	2007	● (arancione)
Team Fortress II	Valve	Estate	● (verde)
The Shivering Isles (Oblivion)	Bethesda	Primavera	● (verde)
The Wheelman	Midway	Fine 2007	● (rosso)
The Witcher	Atari	Estate 2007	● (verde)
TimeShift	Vivendi	2007	● (arancione)
Tomb Raider Anniversary	Eidos	Estate	● (verde)
Two Worlds	TopWare	9 Maggio	● (verde)
UEFA Champions League 2006-2007	EA	Primavera	● (verde)
Unreal Tournament 3	Midway	2007	● (verde)
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Inverno	● (arancione)
World In Conflict	Vivendi	Primavera	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori

Massimiliano Rovati

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

Simulatore di volo

Una delle più famose battaglie aeree, riprodotta dai geniali sviluppatori della serie *IL-2*, con tanto di campagna dinamica. Cosa chiedere di più?

www.ubi.com/IT

Vincenzo Beretta

SILENT HUNTER IV

Simulazione Navale

Il terzo capitolo ha ridefinito i parametri della simulazione sottomarina. Adesso non vedo l'ora di immergermi nel Pacifico!

http://silenthunter4.uk.ubi.com/

Nick_Code

CRYSIS

FPS

Sto contando i secondi per *Crysis*: ci vorrà un computer all'altezza (anche se nemmeno tanto, dalle ultime notizie), ma sarà uno splendore di grafica e ambientazione. Speriamo in un gameplay adeguato!

www.crysis-game.com

Ale '74

HALO 2

FPS

Misteri tecnologici a parte, voglio giocare a *Halo 2* e divertirmi a creare le mie mappe personalizzate, per poi condividerle su Internet.

www.bungie.net/Games/Halo2Vista/

???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@sprea.it

Simulazione di vela

32ND AMERICA'S CUP – THE GAME

Finché la barca va, lasciala andare.

Focus Home Interactive ha siglato un accordo con gli organizzatori della 32° America's Cup, per la produzione del gioco ufficiale della sfida velica più celebre al mondo.

32nd America's Cup – The Game è in fase di sviluppo presso gli studi di Nadeo e rappresenta un'evoluzione della celebre serie *Virtual Skipper*. I giocatori potranno prendere il timone di uno degli undici sfidanti ufficiali della Louis Vuitton Cup e aprirsi la strada fino alla sfida finale contro Alinghi, la barca svizzera detentrice del titolo. Il nuovo episodio di *Virtual Skipper* va comunque oltre gli scenari della America's Cup, presenti con i campi di regata di Valencia, Trapani, Marsiglia e Malmö, per includere una serie di famose gare veliche ambientate in diverse parti del globo. Dopo aver esplorato i sette mari, i giocatori avranno a disposizione un editor per creare sfide personalizzate da utilizzare nella modalità multiplayer online.

Data di uscita: Aprile
Internet: www.virtualskipper.it

Gli scenari di *32nd America's Cup – The Game* sono l'esatta riproduzione dei campi di regata della competizione ufficiale.

MMORPG

GODS & HEROES: ROME RISING

Mitologia e multiplayer: un binomio alquanto promettente.

Miti e leggende dell'antica Roma si apprestano a tornare d'attualità sugli schermi dei nostri PC nel nuovo gioco online sviluppato in collaborazione da Perpetual Entertainment e Sony.

Il MMORPG sarà articolato su più di mille missioni, che avranno come motivo portante la difesa della Repubblica dai saccheggi dei nemici storici, tra cui Cartaginesi e Galli, oltre che dagli assalti di creature mitologiche, quali Medusa, il Minotauro e i Ciclopi. Le armi convenzionali non saranno sufficienti ad affrontare simili minacce, che potranno infatti essere debellate solo con l'aiuto degli dei. Saranno proprio loro a conferire ai giocatori i poteri speciali su cui si baserà un sistema di combattimento definito "innovativo" dagli sviluppatori. Al momento, non siamo in possesso d'informazioni specifiche sull'argomento, mentre siamo ben informati sull'importanza rivestita dai personaggi non giocanti. Proprio con questi ultimi, infatti, bisognerà stabilire delle alleanze, così da dare vita a squadre di combattimento dotate di formazioni e tecniche personalizzabili.

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.godsandheroes.com

L'abilità nel combattimento corpo a corpo sarà indispensabile per sopravvivere nel mondo online di *Gods & Heroes*.

PILLOLE

SPIDER-MAN 3: THE GAME
Verrà pubblicato il 4 maggio con etichetta Activision il nuovo gioco dedicato alle evoluzioni dell'Uomo Ragno. *Spider-Man 3: The Game* proporrà ambientazioni inedite per la serie, quali le fogne di Manhattan e la rete della metropolitana, e permetterà ai giocatori di selezionare senza un ordine prestabilito le 10 missioni disponibili, tutte legate alla trama del film.
Da segnalare, inoltre, la nuova "tutina" nera, grazie alla quale l'arrampicamuri potrà eseguire mosse speciali.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
Siamo lieti di condividere con i lettori le sparute informazioni relative al seguito del gioco di guida *Juiced*, apparso sui nostri monitor nell'estate del 2005.
Juiced 2: Hot Import Nights, che dovrebbe uscire il prossimo settembre, potrà contare su un parco macchine composto da 90 bolidi ad alto tasso di personalizzazione e su un numero tanto alto, quanto imprecisato di percorsi.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Anche se nelle informazioni ufficiali relative alla nuova fatica stellare di LucasArts non figura, almeno per ora, la voce PC, siamo comunque qui a presentarvi *The Force Unleashed*. Protagonista della vicenda, posizionata a cavallo tra gli eventi narrati in "Episodio III" ed "Episodio IV" sarà l'apprendista segreto di Darth Fener, che avrà come obiettivo l'uccisione dei Jedi. Per riuscire nell'impresa, farà affidamento sui quattro principali poteri della Forza (spinta, soffocamento, repulsione e fulmine), che unirà tra loro per dare vita a combo micidiali.

GEARS OF WAR SUL PC?
In una recente intervista, Mark Rein di Epic ha lasciato intendere che *Gears of War* vedrà la luce sul PC.
La notizia, in origine un vero e proprio pettegolezzo, circola già da mesi tra gli addetti ai lavori e, parole di Mark Rein a parte, è ancora in attesa di una debita conferma ufficiale.

RTS

RUSH FOR BERLIN - RUSH FOR THE BOMB

Quali misteri si nascondono dietro la scoperta della bomba atomica?

Gli scenari di *Rush for the Bomb* sembrano essere più dettagliati di quelli dell'episodio originale.

La Seconda Guerra Mondiale è un argomento che va di moda tra gli sviluppatori di videogiochi, in particolare tra quelli dediti alla strategia in tempo reale.

Alcuni ne affrontano gli eventi salienti, altri preferiscono concentrarsi su operazioni più misteriose. È questo il caso di Deep Silver, che nell'espansione di *Rush for Berlin* ha preso in considerazione gli sforzi compiuti dai nazisti per entrare in possesso dei documenti segreti del Progetto Manhattan. In *Rush for the Bomb*, sarà possibile giocare sia dalla parte degli Alleati, e cercare quindi di proteggere la riservatezza del progetto atomico, sia da quella dei tedeschi e condurre l'assalto della Quinta Colonna dello spionaggio nazista. L'espansione sarà articolata su due campagne distinte, composte da 12 missioni ciascuna, e prenderà in esame scenari non contemplati dall'episodio originale di *Rush for Berlin*, tra cui la Norvegia, la Spagna e le isole Baleari.

Data di uscita: 2007
Internet: www.deepsilver.net

CANCELLATO

Strategia

HEART OF EMPIRE: ROME

Casa: Paradox Interactive
Sviluppatore: Deep Red

Dopo un paio di rinvii e alcune notizie che non lasciavano sperare nulla di buono, su *Heart of Empire: Rome* è calato il sipario. L'editore non ha diramato alcun comunicato di spiegazioni, ma a noi piace pensare che i team di Paradox Interactive fossero troppo impegnati con *Europo Universolis III* e con *Frontline: Fields of Thunder* per prendersi cura anche dell'Impero Romano.

[illegible] 2007
[illegible] Cancellato

RTS

GENESIS RISING THE UNIVERSAL CRUSADE

L'uomo incontra la macchina e insieme conquistano la galassia.

Ogni gioco, a prescindere dal genere, arriva accompagnato da parole altisonanti, che nel caso di *Genesis Rising* fanno riferimento all'abbattimento dei confini dei comuni RTS.

Siamo abituati a prendere con le pinze tali affermazioni, ma sappiamo anche comprendere quando nascondono un fondo di verità. Verità che, nel caso del titolo di Metamorf Studio, si cela nell'albero tecnologico, un elemento che i moderni RTS difficilmente riescono a rendere interessante. In *Genesis Risign* tutto è organico, nel senso che tutte le unità sono create sulla base di modifiche apportate al DNA. Le unità, in questo caso le astronavi, funzionano come quelle di qualunque altro RTS, ma hanno la peculiarità di crescere in tempo reale man mano che vengono potenziate, ovvero arricchite di nuovi organi. Visti i presupposti, è logico che la materia prima sia il sangue, che viene trasportato dai serbatoi della propria base fino alla flotta da combattimento con apposite astronavi. Per quanto intrigante nella tecnologia, *Genesis Rising* non sembra in grado di dire molto di nuovo in termini di giocabilità. Come di norma, tuttavia, prima di emettere sentenze ci riserviamo di mettere le mani sulla sua versione finale.

Data di uscita: Primavera
Internet: www.genesisrisinggame.com

In *Universe at War* si potranno trasformare in cumuli di macerie intere città.

Gli scenari, una volta modificati, resteranno tali per tutta la durata del gioco.

RTS

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Il destino della galassia si decide sulla Terra.

Dopo aver offerto una prova d'abilità di tutto rispetto con *Star Wars: L'Impero in Guerra*, Petroglyph torna alla ribalta annunciando in via ufficiale il suo nuovo lavoro.

Si tratta di un gioco di strategia in tempo reale di stampo futuristico, ambientato sulla Terra e avente per protagoniste diverse razze aliene, tutte in guerra tra loro. [illegible] Prologo poco fantasioso a parte, *Universe at War: Earth Assault* si presenta come un gioco da tenere d'occhio, non fosse altro per la presenza nel team di sviluppo di esperti reduci dal primo *Command & Conquer* e da *Red Alert*. Proprio dalle loro fervide menti è nata l'idea del sistema Tactical Dynamics, ovvero dell'albero tecnologico adattabile. In pratica, i giocatori avranno l'opportunità di modificare le proprie unità in tempo reale durante gli scontri, in modo da adattarle alle mutevoli condizioni dei campi di battaglia.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.sega.com/gamesite/universeatwar

Azione/Avventura

THE CITY OF METRONOME

Più che la vista, qui conta l'udito.

Che questa non sia un'avventura uguale a tutte le altre lo si intuisce dal titolo, in particolare dal riferimento al metronomo, che tutti sappiamo non essere l'arma tipo dei videogiochi. Eppure, in *The City of Metronome* la cosa ha un senso, dettato dal fatto che i suoni possono essere utilizzati per risolvere svariate situazioni. Si dovranno sfruttare i rumori fragorosi per sconfiggere i nemici a colpi di onde sonore, poi ricorrere a melodie suadenti per influire sull'atteggiamento dei personaggi non giocanti e persino utilizzare particolari sonorità per risolvere enigmi. Non c'è che dire, l'idea è geniale. Come geniale, seppure non del tutto innovativo, sembra essere lo scenario confezionato dal team svedese Tarsier: una miscela di tinte noir e paesaggi metropolitani assemblati con dovizia di particolari. Meno interessante risulta, invece, il presupposto alla base della vicenda, che come da tradizione vede una multinazionale controllare nella totalità la vita degli uomini.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.tarsier.se/metronome

Nei momenti difficili, gli strumenti di navigazione e puntamento "a comparsa" renderanno più agevole il compito del capitano.

ISTANTANEA SU: SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

Casa: Ubisoft

Sviluppatore: Ubisoft Romania

Genere: Simulazione navale

Requisiti di sistema: CPU 2 GHz, 1GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0

Internet: http://silenthunter4.uk.ubi.com/

Nei Negozi: Primavera

Perché aspettarlo: In un panorama videoludico vasto come l'oceano, sono pochi i titoli che consentono di provare le emozioni di un comandante di sommergibili. Dopo le fredde acque dell'Atlantico, *Silent Hunter 4* vi porterà tra i flutti del Pacifico e promette di farlo con la forza devastante di una bomba di profondità.

QUOTA PERISCOPIO

Il motore di *Silent Hunter 4* sfrutterà i pixel shader 2.0 per portare sui vostri monitor effetti sull'acqua, vento e nuvole dinamiche, cui si aggiungeranno modelli di imbarcazioni composti da un elevato numero di poligoni. La sensazione di verosimiglianza sarà accresciuta da scialuppe di salvataggio "funzionanti" e dalla spettacolare visualizzazione dei danni provocati dai siluri sugli scafi.

Nuovi spettacolari effetti, come le chiazze di carburante in fiamme, accrescono l'impatto grafico offerto da *Silent Hunter 4*.

SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC

La guerra silenziosa nelle acque del Pacifico.

NEL 2005, Ubisoft ha messo a segno un colpo da maestro con *Silent Hunter III* e ora gli appassionati di simulazioni navali possono permettersi di guardare a un roseo 2007.

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific scivolerà silenziosamente fuori dal bacino di carenaggio nel corso di questa primavera e noi siamo stati così fortunati da condurre qualche "esercitazione" a bordo del nuovo simulatore di sommergibile firmato da Ubisoft Romania.

Come impone la tradizione, il periodo preso in considerazione da *Silent Hunter 4* sarà la Seconda Guerra Mondiale, ma si abbandoneranno le acque dell'Atlantico e gli U-Boot della Kriegsmarine, per trasferirsi nell'oceano Pacifico, a bordo dei battelli della US Navy. Il nemico da affondare alzerà la bandiera del Sol Levante e la campagna contemplerà sei classi di sommergibili (tra cui i classe P e S, i Tambor, Salmon, Balao e i Gato). A queste si affiancheranno più di 75 tipi di navi di superficie statunitensi, giapponesi e britanniche.

"IL REALISMO E LA DIFFICOLTÀ DEL GIOCO RESTERANNO COMPLETAMENTE CONFIGURABILI"

La simulazione prenderà il largo anche con numerose missioni singole e con una modalità multiplayer fino a quattro giocatori – otto in LAN – che supporterà opzioni di partita cooperativa e non solo. In una delle modalità previste, infatti, chi ospiterà il server sarà libero di coordinare i movimenti dei cacciatorpediniere nipponici governati dall'Intelligenza Artificiale contro i sommergibili americani.

Come in *Silent Hunter III*, la campagna dinamica vi permetterà di scorrazzare liberamente nel Pacifico, ma con tante battaglie storiche "dietro l'angolo" (il mar dei Coralli, Midway, Guadalcanal), non bisognerà stupirsi se il Comando flotta del Pacifico vi spedirà in queste zone calde.

Il realismo e la difficoltà generale del gioco resteranno completamente configurabili, in modo da soddisfare sia gli ufficiali di prima nomina tutti "punta e spara", sia i vecchi lupi di mare legati ai calcoli di trigonometria necessari a mandare i siluri a segno.

La nuova interfaccia è chiara e intuitiva, con numerosi strumenti di puntamento utili per ridurre il carico di lavoro nel bel mezzo di una battaglia. Ubisoft ha corretto i problemi di Intelligenza Artificiale legati all'affaticamento dei vostri uomini, in modo da garantire i servizi delle squadre di guardia. Verrà contemplato anche un nuovo sistema di "crescita dell'equipaggio" in stile GdR, che migliorerà l'esperienza e l'efficienza accumulate dal singolo marinaio con ogni nave affondata o obiettivo raggiunto.

Bisogna ammettere che il successo riscosso da *Silent Hunter III* è un pesante retaggio, ma il turno di servizio nell'oceano Pacifico potrebbe far passare numerosi capitani dalla Kriegsmarine alla Marina degli Stati Uniti... a meno di qualche falla inattesa. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *TWO WORLDS*

- **Casa:** TopWare
- **Sviluppatore:** Zuxxez Ent./ Reality Pump
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0
- **Internet:** www.2-worlds.com
- **Nei Negozi:** 9 maggio
- **Perché aspettarlo:** Dopo l'abbuffata di *Gothic 3* e *Oblivion*, potrebbe essere il titolo che eredita lo scettro di questi due ottimi GdR. Tecnicamente, ha i numeri a posto e la struttura ci ha intrigato non poco.

CI TROVIAMO IN RETE

Two Worlds non è semplicemente un'avventura solitaria in un universo fantasy, ma anche un MMORPG, tra l'altro gratuito. Si paga il gioco una volta sola e dopo non è più necessario versare una quota mensile per dilettarsi sui server di mezzo mondo. Al contrario di altri titoli, si tratta di un MMORPG solamente cooperativo: recandosi nelle taverne o nelle piazze, sarà possibile trovare altri avventurieri e lanciarsi in una serie di missioni che prevedono gruppi da un minimo di due a un massimo di otto compagni. Di contro, chi preferisce sfidare altri partecipanti "in carne e ossa", avrà modo di recarsi in alcune arene, dove duellare in singolar tenzone. Non abbiamo ancora potuto provare alcuna delle funzionalità di rete, quindi non azzardiamo giudizi a riguardo.

Il sistema di combattimento è galvanizzante, grazie alle numerose mosse disponibili.

Durante i combattimenti, non appariranno mai indicatori della salute, né della forza dell'avversario.

TWO WORLDS

Un mondo da esplorare in solitudine o da affrontare in compagnia di altri avventurieri "in carne e ossa": ecco la risposta di Zuxxez a *Oblivion*.

GIORNO E NOTTE

Nel mondo reale, sappiamo che una giornata è composta da 24 ore. Nel mondi simulati, ogni sviluppatore ha la sua formula. Quella di *Two Worlds* prevede un ciclo completo di giorno e notte ogni mezzora di gioco.

Ci sono programmatori di videogiochi che si affidano completamente ai middleware (strumenti che semplificano il processo di sviluppo, come Havok) e altri che ne fanno volentieri a meno.

Come i polacchi di Zuxxez, che preferiscono fare tutto in casa, ottimizzando ogni aspetto del motore di gioco per le proprie esigenze. "Cosa direste se una Ferrari da Formula 1 montasse i freni delle Porsche?", domanda Dirk Hassinger, produttore di *Two Worlds*. "Sicuramente Porsche sviluppa degli ottimi freni, ma la Ferrari, per funzionare al meglio, ha bisogno dei suoi. Questa è la filosofia alla base dei nostri giochi: facciamo tutto in casa, per ottenere il meglio. Vogliamo essere come una macchina da corsa, non come una semplice utilitaria".

In *Two Worlds*, quindi, non si trova codice generico realizzato da terze parti. Niente Havok, niente Renderware, nulla che non sia stato prodotto e collaudato in casa. Un approccio che obbliga gli sviluppatori a parecchio lavoro in più, ma quantomeno permette loro di plasmare il gioco senza dover aggirare le eventuali limitazioni imposte dai sempre più diffusi middleware.

Hassinger è molto fiero di quanto svolto finora su *Two Worlds*, e ci mostra orgoglioso una versione in corso d'opera che, escludendo qualche piccolo bug grafico, sembra praticamente completa. Ci sono tutti i personaggi, le quest e i livelli che saranno presenti nell'incarnazione finale. La prima impressione ci riporta alla mente *Oblivion*, ed effettivamente il GdR di Bethesda ha avuto una notevole influenza nello sviluppo di *Two Worlds*: ci si muove in un mondo fantasy popolato da orchi, draghi e ogni tipo di mostro; si possono creare le proprie pozioni mescolando varie erbe e funghi; soprattutto, la trama non si svolge su uno stretto binario, ma è incredibilmente aperta e lascia al giocatore la possibilità di girovagare e dilettarsi nel conseguire obiettivi secondari, se non semplicemente di bighellonare per chiacchierare con le persone.

Le differenze vanno cercate nella grafica, ben più curata, e nella varietà delle ambientazioni, che alternano fredde cime innevate ad aridi deserti; villaggi in pieno stile occidentale ad altri che sembrano la dimora di un imperatore cinese. C'è, poi, un sistema di combattimento più evoluto, che dovrebbe rendere gli scontri armati parecchio intriganti.

Inizialmente, si potrebbe rimanere amareggiati dal fatto che non sia consentito selezionare la classe del personaggio, una prerogativa delle partite online. Avventurandosi nella sezione single player, infatti, si sarà legati a un eroe predefinito dai programmatori, che meglio si adatta alla sceneggiatura. In ogni caso, si tratta di una limitazione da poco, dato che sarà comunque consentito farlo crescere a piacere, cercando di trasformarlo in un provetto arciere o in un potente mago, man mano che si guadagneranno punti esperienza.

Al contrario che in altri titoli simili, inoltre, se ci si renderà conto di aver investito male i punti faticosamente acquisiti, sarà sempre

Non mancheranno le cavalcature. I giocatori di livello più elevato saranno anche in grado di combattere a cavallo.

DUE PAROLE SUL MOTORE

I programmatori di Zuxxez Entertainment si sono impegnati a produrre un motore grafico particolarmente piacevole alla vista, ma anche funzionale al gioco. La sfida è stata quella di riuscire a far girare il gioco in maniera dignitosa sul sistema che indicano come minimo, cioè una CPU a 2 GHz con 512 MB di RAM e una scheda 3D 128 MB compatibile coi Pixel Shader 2.0. Un sistema così configurato, a detta loro, dovrebbe permettere di far girare *Two Worlds* attorno ai 25/30 frame al secondo, alla risoluzione di 1024x768. Da quanto abbiamo visto, l'impatto visivo è notevole, grazie a texture a risoluzioni elevatissime. Ottime anche le animazioni, soprattutto quelle dei combattimenti con la spada. Sono gli alberi, però, quelli che più ci hanno impressionato: dettagliati, complessi e ricchi di rami e foglie, tutti diversi l'uno dall'altro, tanto da rendere le foreste dei luoghi incredibilmente cupi o rilassanti, secondo il tipo di vegetazione presente.

Gli alberi sono i migliori mai visti in un videogioco: l'esperienza con il programma professionale Treegen ha sicuramente aiutato gli sviluppatori.

"SELEZIONARE LA CLASSE DEL PERSONAGGIO È UNA PREROGATIVA DELLE PARTITE ONLINE"

possibile tornare indietro e recuperarli per ripartirli meglio. Tale operazione non sarà indolore, e il prezzo da pagare sarà una quantità di denaro non indifferente. Insomma, bisognerà sempre valutare con estrema attenzione come far crescere il proprio alter ego, ma quantomeno ci sarà modo di riparare ad alcune scelte frettolose.

Decidiamo di avventurarci nell'universo di *Two Worlds*, partendo proprio dal principio e non da qualche posizione precedentemente salvata. Capiamo subito che il fine ultimo è quello di liberare nostra sorella, ma prima dovremo fare alcuni favori ai rapitori, favori che richiederanno circa una cinquantina di ore, settanta se si includono anche una serie di missioni secondarie non fondamentali ai fini della trama.
Il primo approccio con il sistema di combattimento ci impressiona favorevolmente: il tasto sinistro del mouse scatena l'attacco primario, mentre quello destro quello secondario. Pochi clic e il protagonista si esibisce in una serie di mosse, con animazioni molto verosimili (anche se, a nostro avviso, andranno rese leggermente più fluide) grazie alla tecnica del Motion Capture. Il massimo del divertimento lo si ottiene premendo il tasto "C", che fa dare al protagonista un calcione a terra, sollevando abbastanza polvere da infastidire gli avversari (almeno quelli senza elmo) per qualche istante, durante il quale potrete approfittarne per riempirlo di botte. Attenzione, però: anche gli avversari ricorreranno a questa tecnica contro di voi, anzi, lo faranno con una certa frequenza.

Ci colpisce positivamente anche l'interfaccia di gioco, che pur non essendo molto differente da quella standard per questo genere di giochi, è migliorata tramite piccole, intelligenti modifiche, che snelliscono la gestione dell'inventario e del personaggio. Innanzi tutto, non si deve impazzire giocando a *Tetris* per incastrare gli oggetti, che verranno disposti in maniera automatica. Più interessante ancora, è la possibilità di unire gli oggetti uguali per costruirne uno con caratteristiche migliori. Se per esempio, dopo aver compiuto una strage di orchi, ci si ritroverà con sette scudi di legno, sarà consentito selezionarne uno per evidenziare tutti quelli identici: pochi clic di mouse e li si metterà uno sull'altro, ottenendone uno più robusto. Questo vale per armi, corazze e generalmente per qualsiasi oggetto che si troverà in giro.

Two Worlds promette bene, ma bisogna ricordare che si tratta di un GdR, ed è ancora presto per giudicare la qualità delle quest e della trama. L'uscita è prevista per i primi di maggio e ci viene promesso che il gioco arriverà sugli scaffali con il parlato in inglese, ma con i sottotitoli in italiano. Vi terremo informati.

MOD: POCHI MA BUONI

Gli sviluppatori di *Two Worlds* non credono molto nei Mod. O meglio, non credono in una struttura tanto aperta quanto, per esempio, quella di *Oblivion*. Discutendo con il produttore Dirk Hassinger, ci sembrava quasi spaventato dall'idea che qualcuno introducesse in *Two Worlds* strani cheat, come quelli per volare, e inserisse ambienti e modelli 3D di bassa qualità. Niente Mod quindi? Assolutamente no! Semplicemente, gli sviluppatori hanno deciso di distribuire gli strumenti necessari per i Mod solo a dei gruppi selezionati, che possano garantire un buon lavoro. Non faranno censura, né pretenderanno un controllo sui contenuti di quanto verrà sviluppato, ma prima di permettere la distribuzione di qualsiasi add on, vorranno dare il nulla osta da un punto di vista qualitativo.

DUE MONDI ITALIANI

Fortunatamente *Two Worlds* ha trovato un distributore italiano: Newave ha deciso di stringere un accordo con Topware per distribuire la versione italiana del gioco, in cui saranno tradotti tutti i dialoghi scritti.

ISTANTANEA SU: OBLIVION: SHIVERING ISLES

- **Casa:** Take 2
- **Sviluppatore:** Bethesda
- **Genere:** GdR
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D ATI X800 o GeForce 6800
- **Internet:** www.elderscrolls.com/games/shiveringisles_overview.htm
- **Nei Negozi:** inizio aprile 2007
- **Perché aspettarlo:** *Oblivion* è fantastico. *Shivering Isles* è pazzesco. Una nuova ambientazione piena di quest e di locazioni, con una trama intrigante. Unico neo: la traduzione potrebbe non essere all'altezza.

La duchessa di Dementia, cultrice di ogni mania psicotica, Syl. Avvenente e mortale, come le sue guardie, le "seduttrici oscure".

La natura rigogliosa, colorata e sproporzionata di Mania riflette la follia creativa.

Il consigliere Haskil vi riceverà nell'isola; potrete persino "evocarlo", prima o poi. E come dice Sheogorath, se non lo fate spesso si offende!

MOSTRI E NEMICI

Le due metà dell'isola, quella pazzescamente creativa e quella follemente psicotica racchiudono decine di nuovi mostri e nemici. Il primo che abbiamo incontrato è una specie di uomo albero contorto e corrotto che seppure lento, è molto potente. Esistono poi diversi "rettiloni", uno dei quali è in grado di diventare invisibile e attaccarci alle spalle – aiuta molto la colonna sonora interattiva. Imparerete a conoscere una specie di mantide alta due metri e mezzo e multicolore, dato che dovrete... visitare il suo nido. La metà oscura è piena di creature che sembrano uscite dagli incubi degli esseri di Cthulhu: anfibi grigiastri con centinaia di denti sono un po' ovunque. Non mancano nuovi nemici umanoidi: in particolare, incontrerete presto gli esponenti di un'eresia contro Sheogorath, delle armature animate e dei monaci che... non possono morire. Una vacanza, insomma!

OBLIVION – SHIVERING ISLES

Paolo Paglianti si imbarca in un viaggio nella follia psicotica e creativa. Tornerà?

PER INGANNARE L'ATTESA

Avete già completato *Oblivion, NeverWinter Nights 2* e *Gothic 3* e non sapete come fare per attendere l'arrivo di *Shivering Isles*? Vi suggeriamo di acquistare lo Speciale Giochi di Ruolo di GMC, che oltre a esaminare tutti i GdR mai creati per PC (o quasi), reca in allegato il capolavoro *Baldur's Gate 2* – sarebbe un'ottima occasione per giocarci, se non lo avete mai fatto!

GRAZIE a un "tour" di presentazione itinerante, abbiamo avuto la possibilità di giocare per una decina di ore alle pazzesche (in senso letterale) quest di *Shivering Isles*, unica vera espansione per *Oblivion*.

Seguendo la tradizione delle espansioni di Bethesda, *Shivering Isles* sarà giocabile immediatamente dopo la sua installazione: semplicemente, in mezzo al mare interno di Cyrodiil apparirà un portale simile a quelli che conducono a Oblivion, con la differenza che porterà a Shivering Isles, il dominio del Daedra Lord Sheogorath, re della follia. Che decidiate di visitare Shivering Isles (letteralmente, "isole tremolanti") all'inizio della vostra avventura in *Oblivion*, o dopo aver terminato la quest principale, al primo livello o al 23esimo, non cambierà nulla.
Già la semplice entrata in Shivering Isles è spettacolare: non vi sveliamo nulla per non rovinarvi la sorpresa, ma testimonia la cura messa da Bethesda in questo prodotto, che è una vera e propria espansione come il glorioso *Bloodmoon* per *Morrowind*.

Arriverete in una delle cittadine dell'isola, costruita dai "coloni" di Cyrodiil che hanno deciso di avventurarsi nel reame della follia: come prevedibile, troverete subito un "test" per vedere se siete degni. Il fatto che il test sia alto circa cinque metri, abbia un pessimo carattere e usa tronchi come armi non deve preoccuparvi troppo – è solo il primo di una lunga serie di incontri molto curiosi!

L'isola, che ha le dimensioni di circa un quarto delle terre emerse di *Oblivion*, è divisa in due metà quasi speculari: la sezione a nord-ovest è Mania, che potremmo definire la metà "migliore" della follia. La vegetazione è spettacolarmente rigogliosa, l'orizzonte è costellato di fungoni enormi la cui tonalità principale è un arancio "innaturale", e ogni strada è costeggiata da decine di radici e fiori mai visti prima nei già stravaganti mondi dei capitoli della saga di *The Elder Scrolls*.

A sud-est, invece, vi aspetta Dementia, la metà "oscura" della pazzia: i toni sono tra il nero, il verde molto scuro e il grigio, i fiumi delle pozze, e le creature che vi abitano sono i cugini tenebrosi di Gollum. Quale che sia la strada scelta per raggiungere il palazzo di Sheogorath, avrete un antipasto di quello che vi aspetta nelle 30 ore circa necessarie per completare la quest principale e una manciata delle principali missioni secondarie di *Shivering Isles*.

I mostri di Dementia ricordano un po' gli incubi di Lovecraft.

LA TRAMA DELLA FOLLIA

Non vogliamo svelarvi nulla di questa splendida espansione; tuttavia, se desiderate avere un'idea di cosa vi aspetta, mettete la rivista vicino a uno specchio – a vostro rischio e pericolo!

Arrivati al cospetto di Sheogorath, scoprirete che il Daedra è preoccupato da una invasione "periodica" del suo reame da parte del Daedra re dell'Ordine (e dei biscotti – a suo dire!). È "tradizione" che durante questa invasione lui lasci il regno (in sostanza, se la vuole dare a gambe per evitare le mazzate) e che un eroe come voi ("oppure come qualcun altro") si batta per la follia al suo posto. Per fare questo, dovrete recuperare una serie di "oggetti" (se si può definire come "oggetto" le fiamme imperiture della follia, ad esempio) e allearvi con i due regnanti di Mania e Dementia (due personaggi davvero bizzarri). Dovrete persino sostituirvi a uno dei due, solo che... beh, il resto ve lo lasciamo scoprire da soli!

Gli scheletri di *Oblivion* diventano dei "costrutti" di ossa, legno e metallo in *Shivering Isles.*

In *Shivering Isles* dovrete combattere contro le guardie, presto o tardi. Meglio affrontare le Oscure Seduttrici o le Sante Dorate?

"TEMPO DI FESTEGGIARE: FORMAGGIO PER TUTTI! – *SHEOGORATH*"

Arrivati a nella capitale, scoprirete che anche la città è divisa in due metà, Crucible e Bliss (letteralmente "a dura prova" e "delizioso"), che riflettono il carattere delle due "anime" dell'isola. Oltre all'architettura e alla luminosità, che sono in antitesi, anche le guardie sono schierate: nella metà "rigogliosa" troverete le "Sante dorate", scintillanti dee guerriere; nella metà "oscura" le "Oscure seduttrici", corazzate di nero e con un carattere... tetro.
Parlando con Sheogorath, vi accorgerete del vero tesoro di *Shivering Isles*: i dialoghi e la trama. Se la quest principale di *Oblivion* o quelle delle Gilde non vi hanno soddisfatto, nell'isola della follia troverete pane per i vostri denti. I dialoghi sono semplicemente fantastici, soprattutto quelli alla corte del Re Pazzo, che passerà il tempo a prendervi in giro con giochi di parole davvero azzeccati. L'incognita è costituita dalla traduzione che – purtroppo – sembra verrà eseguita dallo stesso team dell'*Oblivion* originale. Se il livello sarà il medesimo, ovvero quasi orripilante, abbiamo paura che sarà quasi impossibile capire non solo i giochi di parole e le battute, ma anche le varie missioni che bisognerà affrontare.

Le quest sono ben realizzate, e – che ci crediate o meno – riescono a essere persino originali, nonostante la valanga di missioni di *Oblivion*. La maggior parte delle quest vi permettono di scegliere, forse in omaggio alla duplice natura della pazzia di *Shivering Isles*, tra due "soluzioni", due "percorsi". Spesso, dovrete decidere da che parte schierarvi, assecondando la rigogliosa Mania o l'oscura Dementia. E le scelte non saranno fini a se stesse: le due popolazioni non prenderanno bene un rifiuto o uno sgarro. Finché sarà un fabbro che vi tratterà un po' male, non succederà nulla; quando orde di guardie decideranno che il mondo starebbe meglio senza di voi, la situazione sarà un po' diversa!

Abbiamo completato due o tre quest della trama principale e, al momento di lasciare il PC, ci siamo sentiti davvero infelici di uscire dal mondo fatato e pazzesco di questa espansione, che non cambia né "corregge" nulla di *Oblivion*, ma ne esalta l'originalità con un'isola bizzarra e imprevedibile. Se avete viaggiato e vissuto – come chi vi scrive – per mesi in *Oblivion*, non potrete che amare le nuove lande di *Shivering Isles*.

GIOCHI COMPUTER

TRADUZIONE PAZZESCA

Ancora "scottati" dalla traduzione imbarazzante di *Oblivion*, abbiamo scoperto con un certo orrore che Bethesda ha deciso di utilizzare lo stesso team per *Shivering Isles*. A nulla sono valse le nostre preghiere e richieste, anche se ci è stato garantito che il livello della traduzione sarà "migliore". Consigliamo a tutti gli appassionati di aspettare la recensione di GMC, momento in cui potremo esprimere un giudizio completo anche sulla traduzione. La nostra paura è che, se il livello dovesse essere lo stesso di *Oblivion*, il rischio sarà di non riuscire letteralmente a capire cosa succeda – un vero peccato.

ISTANTANEA SU: *WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING*

- **Casa:** GOA
- **Sviluppatore:** Mythic
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 2.0
- **Internet:** www.warhammeronline.com
- **Nei Negozi:** Il prossimo inverno
- **Perché aspettarlo:** I ragazzi di Mythic hanno le idee chiare sui MMORPG, come dimostra l'enorme successo del fantastico *Dark Age of Camelot*. Come per *DAOC*, stanno creando un mondo online il cui tema portante sarà la guerra, sempre e comunque. Cosa potrebbero desiderare di più gli appassionati di "Warhammer"?

Tra i Pelleverde, gli Orchi Neri si lanceranno contro gli avversari facendo degenerare degli eleganti duelli in risse disordinate.

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

Quando la ragionevolezza fallisce è il tempo della guerra e dei suoi martelli!

PER CREARE L'ATMOSFERA

WARHAMMER MARK OF CHAOS
Nat 06, 8

Lo strategico in tempo reale di Namco/Black Hole è un biglietto di prima classe per entrare nell'atmosfera di "Warhammer" fantasy, quindi di *Age of Reckoning*. Troverete ad attendervi due campagne: una dalla parte dell'Impero e l'altra da quella del Caos, fatte di missioni divertenti, articolate e varie.

A Paul Barnett, direttore creativo di Mythic, piace chiacchierare, soprattutto se l'argomento è il gioco di ruolo online che si è assunto l'onore e onere di portare sulla Grande Rete l'universo fantasy di "Warhammer".

Mythic è il secondo gruppo ad aver affrontato l'arduo compito, precedentemente fallito da Climax. La sfida di creare un MMORPG con tutte le carte in regola per vedersela con il "campione dei massimi" *World of Worcraft* e, nel contempo, in grado di cogliere le sfumature dell'ambientazione di "Warhammer" è decisamente ambiziosa. Se, da una parte, 25 anni di partite a base di miniature di piombo hanno costituito una riserva praticamente infinita da cui trarre ispirazione, dall'altra rappresentano un macigno di responsabilità, nei confronti degli appassionati, da portare sulle spalle.

Le spalle di Mythic, però, sono abbastanza larghe e le convinzioni degli sviluppatori molto solide: prendere un'idea forte - la guerra - e realizzarla nella maniera più spettacolare possibile. A tale fine, ogni elemento di *Warhammer Online: Age of Reckoning* sarà focalizzato sul farvi immergere in un mondo costantemente sull'orlo di un conflitto. Un pericolo imminente graverà sul vostro villaggio, oppure, nel caso parteggiate per il Caos, costituirete voi stessi una minaccia immediata per un villaggio.

La sensazione di un universo fantasy sempre in procinto di collassare è enfatizzata da una delle principali innovazioni del gioco: le quest "globali". Il loro scopo è di aumentare il gusto di avventurarsi in un ambiente multiplayer, consentendo ai giocatori d'interagire senza costituire formalmente un gruppo. Una quest "globale" si attiva quando un personaggio entra in un'area predisposta, passa a un livello successivo mano a mano che se ne completano gli obiettivi e, in seguito, arriva al culmine, ricompensando i partecipanti in proporzione al loro contributo alla riuscita della missione. Ecco un paio di esempi tratti dalle nostre sessioni di gioco: nell'Impero, gli abitanti di un villaggio erano minacciati da un gruppo di Predoni del Caos. Li abbiamo liberati dalla seccatura ed ecco comparire un'orda di Norse Berserker. Alla fine, è sceso in campo un Gigante del Caos, che è stato abbattuto da un massiccio "fuoco di sbarramento" organizzato sul momento. In una parola: Guerra!

Parteggiando per il Caos, invece, abbiamo ricevuto l'efferato incarico di distruggere un insediamento. Prima di tutto, abbiamo dovuto togliere di mezzo le guardie del cimitero, poi siamo andati da una lapide all'altra per approntare un rituale magico. La sinistra cerimonia ha evocato un demone della machiavellica

LA FORZA DELL'IMPERO...

Le carriere disponibili per chi sceglierà di servire l'Impero saranno: Templare del Sole Splendente, Cacciatore di Streghe, Prete Guerriero e Mago Splendente. Tra questi, il compito dell'incassatore sarà riservato al Templare del Sole, mentre i Cacciatori di Streghe saranno i veri picchiatori. I Maghi Splendenti riverseranno sui nemici piogge di fuoco incantato, standosene comodamente nelle retrovie, e se subiranno abbastanza danni, passeranno a miglior vita con un "bel botto" (coinvolgendo nell'esplosione chiunque si troverà nell'area d'effetto). Come lascia presagire il nome, I Preti Guerrieri saranno più orientati a distribuire mazzate che buoni consigli, ma alla bisogna cureranno le ferite dei propri compagni.

Gli Stregoni del Caos opporranno il potere derivante dal Disco Demoniaco di Tzeentch alle fiamme purificatrici dei Maghi Splendenti dell'Impero.

Il Caos si insinua nella "realtà" attraverso un sinistro portale. Rocce fluttuanti, fiumi vetrificati e ogni genere di aberrazione sono manifestazioni dell'influenza di Tzeentch, il Signore del Mutamento.

...E I MISTERI DEL CAOS

Le file del Caos celano ancora un seguace misterioso. Il Prescelto, lo Stregone e il Fanatico, sono le classi attualmente rivelate dagli sviluppatori di Mythic, ma una quarta attende nell'ombra. Il Prescelto è pesantemente corazzato e carico di punti ferita, il Fanatico (come il Prete Guerriero per l'Impero) deve seminare morte e distruzione per rimpinguare le riserve di fede e fanatismo necessari a lanciare incantesimi di cura, e lo Stregone sfrutta l'arcano Disco di Tzeentch per infliggere danni alle membra e alle anime dei nemici. Ogni classe ha, dunque, un corrispettivo nello schieramento avversario, e ciò rafforza l'ipotesi che il quarto componente delle forze del Signore del Mutamento sia uno specialista nei combattimenti corpo a corpo.

"È UN MONDO FANTASY COSTANTEMENTE SULL'ORLO DI UN CONFLITTO"

e contorta divinità Tzeentch, il quale ha condotto tutti i presenti all'attacco dei Maghi Splendenti dell'Impero, posti a difesa del villaggio. Ancora una volta: Guerra!

Le quest "globali" hanno importanza anche all'interno dei combattimenti Reame contro Reame (RvR), un'altra delle caratteristiche chiave di *Age of Reckoning*. Pur se vi troverete in una zona in cui non saranno permessi i duelli tra giocatori, verrete coinvolti in missioni in cui le due fazioni dovranno agire in concorrenza l'una con l'altra, in competizione per le eventuali ricompense.

Le meccaniche del Reame contro Reame sono chiaramente visibili in quella che potremmo definire la campagna globale, al cui cuore sta il PvP (ovvero gli scontri tra personaggi gestiti da giocatori in carne e osssa). Tutto è centrato sulle sei razze presenti in *Age of Reckoning*, divise in tre coppie belligeranti. Impero e Caos, Orchi contro Nani, Alti Elfi contro Elfi Oscuri.

Quando si entra nelle aree PvP, c'è una "striscia" di cinque zone tra le due capitali. Secondo il numero di vittorie in un'area, le zone finiscono sotto l'influenza di uno dei due schieramenti. Questi punti sommano qualsiasi cosa, dai singoli duelli nelle zone, fino agli esiti degli scontri che vedono opposti interi team e sono costruiti attorno a istanze in stile Capture the Flag o Domination. Alla fine, si raggiungerà la capitale e qui la vittoria porterà al saccheggio della città (un gigantesco "tutti contro tutti" con favolose possibilità di bottino), prima che i vinti possano ricacciare l'armata nella zona centrale. E finché gli sconfitti non faranno qualcosa, le loro massime autorità verranno tenute ai ceppi nella capitale dei trionfatori, esposte a ogni genere di angheria.

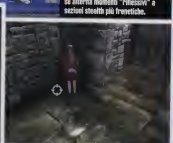
A Mythic sono ben coscienti che, dopo *World of Worcroft*, tutto è cambiato e che ogni aspetto di un MMORPG debba essere riesaminato attentamente. *Age of Reckoning* è certamente un gioco post-*WoW*, ma piuttosto che scopiazzare, Paul Barnett e i suoi ragazzi intendono andare per la propria strada, puntando su un elemento che li caratterizzi e li soddisfi. Tale elemento è, neanche a dirlo, la Guerra! Quello di "Warhammer" sarà anche un mondo da incubo, ma per trascorrere una seconda vita online sembra sempre più affascinante.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *DIABOLIK: ORIGINAL SIN*

- **Casa:** Leader
- **Sviluppatore:** Artematica
- **Genere:** Azione/GdR
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,6 GHz, 512 MB di RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.artematica.com
- **Nei Negozi:** Seconda metà del 2007
- **Perché aspettarlo:** Artematica si è distinta nella produzione di giochi d'avventura davvero piacevoli, come *Martin Mystère* e *Jonathan Danter*: un'avventura con riflessi arcade centrata su Diabolik promette proprio bene!

Il gioco è un'avventura, anche se alterna momenti "riflessivi" a sezioni stealth più frenetiche.

Come nel fumetto, una delle armi principali di Diabolik è la possibilità di mascherarsi.

MOTORE, AZIONE!

Il motore grafico utilizzato da Artematica per le sue avventure è sempre lo stesso, e viene adattato titolo per titolo. Abbiamo chiesto qualche delucidazione in merito a Riccardo Cangini: "Stiamo adottando sempre Virtools, seppur in modo differente rispetto alle nostre precedenti avventure *Diabolik* è infatti completamente gestito in tempo reale, con tutti gli effetti grafici che questo comporta, come Lightmap, Bloom Normal Mapping e via dicendo È possibile modificare la risoluzione video: provandolo in 1600x1200 rende davvero bene!".

DIABOLIK ORIGINAL SIN

Il fascino indiscusso del male. E di Eva.

CONTENUTI DIABOLICI

Riccardo Cangini si è fatto sfuggire un piccolo segreto: come in *Martin Mystère*, la confezione di *Diabolik* conterrà un inedito prologo a fumetti e – forse – anche un'altra sorpresa veramente ... diabolika!

DOPO *Martin Mystére* e *Druuna*, **Artematica ritenta la strada del connubio fumetto-videogioco con un altro principe del "cartoon" italiano, il tenebroso e spietato Diabolik.**

Contemporaneamente allo sviluppo dell'avventura *Julia*, con una protagonista che è quasi per antonomasia non violenta e "buona", Riccardo Cangini e il suo team hanno deciso di creare un gioco in cui il protagonista è proprio il principe del crimine. Abbiamo incontrato Cangini che, dopo un'abbondante dose di pentotal, si è deciso a rivelarci qualche dettaglio sul suo prossimo titolo.

"*Diabolik* è un'avventura-stealth in cui alle tipiche dinamiche punta e clicca si susseguono situazioni più particolari, dai toni quasi d'azione, come l'esigenza di muoversi nell'ombra e la necessità di neutralizzare gli avversari tramite l'uso di armi e marchingegni diabolici". Non aspettatevi, quindi, un'avventura classica come *Martin Mystére*, ma un gioco in cui sarà necessario nascondersi nell'ombra, anche perché il motore sarà tutto in tempo reale.

"STIAMO VALUTANDO CON ASTORINA LA POSSIBILITÀ DI CONTRADDISTINGUERE COL LOGO 'ORIGINAL DIABOLIK' IL VIDEOGIOCO, RIVOLTO A UN PUBBLICO MATURO"

Protagonisti saranno, naturalmente, Diabolik e i suoi piani criminali. Non mancheranno all'inseparabile e bellissima Eva, e la sfida contro l'arci-nemico di sempre, l'ispettore Ginko. I fan del fumetto di Astorina non rimarranno delusi: Diabolik su PC non diventerà più "buono" della sua controparte cartacea, al punto che non disdegnerà omicidi e azioni criminali di ogni genere. "Stiamo valutando con la casa editrice Astorina la possibilità di contraddistinguere col logo "Original Diabolik" il videogioco, rivolto a un pubblico maturo, per differenziarlo dal cartone animato che, viceversa, è chiaramente indirizzato a un target di giovanissimi", puntualizza Cangini. Sulla trama, niente da fare: Riccardo ci rivela solo che rispetterà tutti i canoni e le "regole" del fumetto, quindi non vedrete azioni in contrasto con quelle cui siete abituati in edicola. Scopriamo che il nostro nero eroe potrà salire a bordo del suo inconfondibile bolide, e su altri veicoli meno convenzionali; dovrà pianificare i "colpi" da uno dei suoi introvabili covi, per poi metterli in azione in prima persona.

Diabolik è ormai in fase di ultimazione. Secondo Riccardo, entro giugno sarà pronto, anche se la data finale in cui arriverà nei negozi è ancora da stabilirsi. Tuttavia, siamo piuttosto tranquilli: entro la seconda metà del 2007, *Diabolik* piomberà tra noi!

LA MAPPA SEWER

La mappa Sewer è divisa in tre obiettivi principali, per la fazione che attacca. Dalla base GDF (segnalata da una stella nel quadrante verde) la squadra si dirige verso il primo obiettivo [1], dove un ingegnere deve costruire un EMP Disruptor per disabilitare gli scudi all'ingresso delle fogne. Da lì, il team combatte fino a raggiungere il cuore dell'impianto, dove è necessario distruggere almeno uno dei due cancelli [2a e 2b]. Una volta all'interno dell'area di controllo, i soldati addetti alle "covert operation" devono violare i computer che regolano le fogne [3[, mentre il resto dei soldati li protegge dagli aggressori.

Gli effetti della tecnologia Megatexture, ultimo parto della mente di John Carmack, si vedono a occhio nudo.

Tutta l'azione si svolge in prima persona, ma non basta sparare freneticamente come in molti FPS.

ISTANTANEA SU: *ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS*

- **Casa:** Activision/id
- **Sviluppatore:** Splash Damage
- **Genere:** FPS Online
- **Requisiti di sistema:** CPU a 2GHz, scheda 3D 128 MB, 1 GB RAM, connessione a Internet
- **Internet:** www.enemyterritory.com
- **Nei Negozi:** Fine 2007
- **Perché aspettarlo:** Perché la guerra online tra Strogg e umani sembra divertente, profonda e ricca di potenzialità.

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Uno sguardo esclusivo alla nuova guerra tra umani e Strogg.

L'ultima volta che *Enemy Territory: Quake Wars* si è mostrato al mondo è stato al QuakeCon 2006, tenutosi lo scorso agosto. Anche in quell'occasione si era visto soltanto un replay della mappa Valley, svelata pochi mesi prima all'E3. Per saperne di più, ci siamo recati direttamente agli uffici di id Software, nascosti nel bel mezzo del Texas, così da scoprire a che punto è lo sviluppo e in modo da toccare con mano qualche livello inedito.

Tanto per cominciare, abbiamo indagato sui motivi che hanno spinto al ritardo dell'uscita, inizialmente prevista per il 2006. Ci ha risposto Paul Wedgewood, fondatore nonché creative director di Splash Damage, il gruppo al lavoro su *Quake Wars*, spiegando che il progetto, pur essendo in uno stadio particolarmente avanzato, richiedeva ancora un po' di lavoro sul bilanciamento delle mappe, sulla rifinitura del sistema di gioco e sul comparto grafico. In ogni caso, i lavori procedono a gonfie vele, e *Quake Wars* è entrato ufficialmente nella fase beta (rigorosamente chiusa al pubblico, per il momento). Dopo aver dissipato i dubbi impellenti, ci siamo dedicati alla parte più piacevole della nostra trasferta texana, ossia una bel giro di prova su due nuove mappe: Canyon e Sewer.

"LA MAPPA È BEN BILANCIATA E LA TATTICA OCCUPA IL GIUSTO SPAZIO"

La prima, ambientata in Australia, orbita intorno a una base Strogg dedicata a delle inquietanti ricerche biologiche, che le forze dei GDF devono espugnare prima dell'arrivo dei rinforzi alieni. Nei panni degli umani è necessario proteggere un ingegnere, intento a riparare il ponte che permette di raggiungere l'avamposto, eliminando le ondate di Strogg. Alcuni di questi ultimi fanno fuoco da dei Desecretor Hovertank e altri sono attrezzati con dei piccoli jetpack che consentono di volare in giro per la mappa.

Giunti alla base, dopo aver oltrepassato il ponte e abbattuto gli scudi esterni, è necessario far saltare il reattore centrale. Peccato che restare in vita abbastanza per piazzare una carica esplosiva sia alquanto improbabile, e che si renda necessario un approccio più strategico. Un soldato addetto ai travestimenti ruba la divisa di uno Strogg, pugnalando alle spalle le guardie e spianando la via ai granatieri. Il seguito è una grande esplosione: una sconfitta per gli Strogg è un corale grido di vittoria della squadra dei GDF. Semplice, vero?

La partita è proprio divertente, la mappa è ben bilanciata e la tattica sembra occupare il giusto spazio. Insomma, l'attesa è stata lunga, forse troppo, ma le guerre di *Quake* sembrano destinate a dare grandi soddisfazioni agli appassionati di FPS online. GIOCHI COMPUTER

VAI CON I BOT

Anche chi non dispone di una connessione a Banda Larga potrà divertirsi, giocando "offline" con i bot. L'esperienza è completamente diversa, ma può comunque regalare soddisfazioni.

Videogiochi che causarono da soli la fine di un'era, pubblicità su pietre tombali, "rivoluzioni" mancate, leggi assurde... Vincenzo Beretta apre l'armadio degli scheletri e ne estrae alcuni dei più clamorosi flop della storia del divertimento elettronico.

Illustrazione di Roberta Torregiani

La Bottega degli Orrori

UN insuccesso può capitare in qualsiasi campo e, come insegna l'esperienza, anche quando non è colpa di nessuno.

Una o più persone possono lavorare a lungo e duramente su un progetto, solo per vederlo fallire a causa di concomitanze sfortunate (come il successo di qualcosa di simile prodotto da un rivale e presentato poco tempo prima), o, magari, solo per scoprire che quella che sulla carta sembrava una buona idea, in realtà non lo era affatto.

A volte, però, succede esattamente il contrario: ovvero che quella che sulla carta appare essere una pessima idea, tradotta in realtà si riveli essere *davvero* una pessima idea. E se, nei casi più felici, i risultati di tali imprese si limitano a danni d'immagine e finanziari circoscritti alla famiglia dello sventurato genio, in altre circostanze essi hanno conseguenze che investono più continenti e portano al crollo di interi settori di un mercato economico.

In questa nostra breve escursione tra alcuni degli orrori che hanno scosso il settore del divertimento elettronico dal 1980, abbiamo deciso di limitarci a quel genere di situazioni in cui, quando la polvere si è nuovamente depositata, la gente è spinta a chiedersi: "Ma a cosa stavano pensando?". L'equivalente commerciale, in sostanza, di quei video rinvenibili su Internet in cui un tale dà fuoco a una bottiglia di alcol che tiene in mano e finisce all'ospedale con espressione stupita. E non si può non iniziare che con il padre di tutti quanti...

Il Venerdì Nero di E.T.

Giusto o sbagliato che sia, il videogioco di *E.T.* è divenuto, purtroppo con solide ragioni, sinonimo stesso dell'idea di "flop" nei videogiochi. All'inizio degli Anni '80, non vi era nulla che potesse superare, nel mondo del divertimento per famiglie, due grandi colossi: i film di Lucas & Spielberg e le console di videogame. Così, quando Atari annunciò di avere acquistato i diritti di "E.T." e di essere al lavoro su una conversione per la sua console 2600, il successo parve assicurato. Ma Atari, per rientrare degli investimenti fatti, accelerò lo sviluppo del gioco, in modo da poterlo distribuire entro le feste natalizie del 1981. *E.T.* – pubblicato con aspettative irrealistiche perfino per l'epoca – si rivelò essere un prodotto mediocre e ingiocabile. La società aveva pagato 21 milioni di dollari per la licenza, e investito un altro fiume di denaro nella produzione di milioni di cartucce. Quando solo una minima percentuale di esse venne venduta, il risultato fu catastrofico.

La delusione (già incrinata da una pessima conversione di *Pac-Man*) causò una pericolosa perdita di fiducia tra gli acquirenti. Ciò avvenne proprio mentre il numero sempre maggiore di società che cercavano di approfittare del "boom" aveva causato un'inflazione di titoli di mediocre qualità. Per sopravvivere, molti sviluppatori iniziarono a vendere cartucce e accessori sottocosto, tagliando i profitti e costringendo i concorrenti a seguire il loro esempio.

Il meccanismo divenne inarrestabile, e nel 1983, in soli sei mesi, il mercato dei videogiochi basati su console implose, con un crollo verticale paragonato da molti analisti a quello del famoso "venerdì nero della borsa" del 1929. Un numero incalcolabile di società di hardware e di software fallì. Leggenda vuole che le cartucce invendute di *E.T.* e *Pac-Man* vennero sepolte in una fossa a Alamogordo, nel Nuovo Messico, e coperte di cemento.

La Vendetta di Custer

Quando il boom delle console di videogiochi (Atari 2600 e Intellivision su tutte) sembrava senza limiti, il fenomeno convinse parecchi

PAC-MAN MANGIATUTTO

Quando Atari, nel 1981, acquisì i diritti di *Pac-Man* (all'epoca il gioco e il personaggio più famosi del sistema solare), i suoi dirigenti non fecero fatica a prevedere vendite record per la console 2600. In verità, valutarono risultati così eccezionali da stampare dodici milioni di esemplari della cartuccia, anche se il numero di console compatibili nel mondo era di soli *dieci milioni*. Per qualche sconosciuta ragione (sconosciuta ai dirigenti di Atari, si intende), molte copie di *Pac-Man* rimasero invendute – complice anche la qualità pessima della conversione – e il "colpaccio" si trasformò in uno dei fattori che, in ultimo, contribuirono al collasso della società. Oggi, il marchio "Atari" è stato recuperato dalla società francese Infogrames.

ARCHEOLOGIA EXTRATERRESTRE

Il seppellimento di milioni di cartucce invendute di *E.T.* per Atari 2600 in una "fossa comune" nel deserto è una di quelle vicende così famose e leggendarie da non stupire se, alla fine, si rivelasse essere un mito. Almeno nelle sue linee generali, invece, è un fatto assolutamente vero. Nel settembre del 1983, quattordici grandi veicoli da trasporto lasciarono la fabbrica di Atari a El Paso, in Texas, per raggiungere la località di Alamogordo, nel Nuovo Messico. Circa dieci milioni di pezzi di materiale invenduto per Atari 2600 (molto probabilmente cartucce di *E.T.* e *Pac-Man*, ma anche console e accessori vari) vennero gettati in un gigantesco fossato, che fu quindi coperto di cemento e livellato da rulli compressori. Mentre sull'evento esistono numerose testimonianze, incluse quelle di dirigenti di Atari, nonché la foto che vedete (pubblicata dal quotidiano "Alamogordo Daily News"), il punto esatto in cui si trova questo sepolcro tecnologico non è mai stato reso pubblicamente noto.

I "remix creativi" dei filmati di *Zelda: Wand of Gamelon* e *Link: Faces of Evil* sono oggi molto popolari su Youtube.

Nel 1981, la schermata introduttiva di *E.T.* per Atari 2600 era considerata un miracolo tecnologico – l'unico, purtroppo, della cartuccia.

sviluppatori che anche i gusti del pubblico non avessero barriere. Tale teoria venne severamente messa alla prova quando alcune intraprendenti società decisero di pubblicare linee di videogiochi con contenuti erotici.

L'idea, già stupida a prima vista, si rivela del tutto surreale quando si nota che la grafica, all'epoca, consisteva in semplici blocchi di pixel colorati grandi come mattoncini LEGO, con i quali era pressoché impossibile rappresentare qualsiasi dettaglio anatomico degno di rilievo.

Tali considerazioni non impedirono agli arguti creativi di una società di nome Mystique di "provarci" (se ci perdonate il gioco di parole) con una cartuccia per Atari 2600 intitolata *Custer's Revenge*. La trama: il generale Custer, dopo essere stato ucciso a Little Big Horn, ritorna dal mondo dei morti per vendicarsi abusando delle mogli degli indiani responsabili della sua sconfitta. Strilli che annunciavano "Effetti sonori realistici!", "Due livelli di abilità!" e (soprattutto) "Modalità per uno e due giocatori!" componevano la lista di perle di umorismo involontario stampata sul retro della confezione. Alla fine, *Custer's Revenge* fu un flop, ma il gioco può comunque vantarsi di essere tra i titoli entrati nella storia.

Pipino il Breve

Tra i grandi assenti nel mercato delle console, spicca il nome di Apple. Non che non ci abbiano provato: nel 1996, la società di Steve Jobs costruì una "console multimediale" cui diede il nome di Apple Pippin.

L'apparecchio era munito di un processore PowerPC a 66 MHz, un modem a 14,4 Kbps, porte per connessioni in rete, un CD-ROM 4x, e la possibilità di connettere la macchina a un normale televisore. L'intenzione di Apple non era di produrre una propria versione del Pippin, ma di cedere tale tecnologia a terze parti su licenza. L'unica società che "ci cascò", però, fu la giapponese Bandai.

Un "buco" commerciale in sé può capitare a tutti, ma vari fattori contribuirono a elevare il Pippin al di sopra del semplice insuccesso, portandolo nell'esclusivo reame del "Ma a cosa stavano pensando?". Il primo fra tutti fu la decisione di usare il Mac OS – ovvero, un sistema operativo notoriamente trascurato dagli sviluppatori di giochi. Contemporaneamente, sul mercato erano già apparse console come la PlayStation, il Nintendo 64 e il Sega Saturn – tutte disponibili a prezzi inferiori rispetto ai 599 dollari chiesti per il Pippin, e con parchi-giochi immensi. Infine, quasi a nessuno interessò la possibilità di usare il Pippin come computer in miniatura, visto che con poco denaro in più era possibile acquistarne uno vero. Il Pippin Bandai vendette alcune migliaia di copie, e silenziosamente sparì.

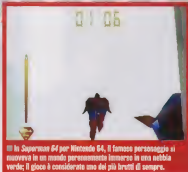
L'Anima del Commercio

"Che se ne parli, magari anche male, purché se ne parli", recita una vecchia massima dei pubblicitari. Pochi abbracciarono tale filosofia con più calore di Acclaim, una società di software che, negli Anni '90, divenne famosa per una serie di "iniziative promozionali" davvero uniche – incluso

Custer's Revenge per Atari 2600 fu uno dei primi videogiochi ad "alto contenuto erotico" – almeno nelle intenzioni...

Il "Virtualboy" consisteva in un paio di occhialini progettati per giocare ai titoli Game Boy in 3D. Procurò molti mal di testa ed ebbe poco successo.

Anche strafalcioni come la schermata "You Are Winner!" di *Big Rigs* sono un modo per entrare nella cultura popolare.

In un raro esempio di onestà, il distributore Firebird consigliò di non comprare questo gioco direttamente sulla confezione dello stesso.

In *Superman 64* per Nintendo 64, il famoso personaggio si muoveva in un mondo perennemente immerso in una nebbia verde; il gioco è considerato uno dei più brutti di sempre.

La scheda "3DO Blaster" di Creative permetteva di giocare su PC a giochi per le console 3DO *che già esistevano anche per PC*. Non riscosse successo.

KING KONG CONTRO GODZILLA

Che il primo grande successo di Nintendo, *Donkey Kong*, fosse ben più che liberamente ispirato alle pellicole di "King Kong" non era un segreto per nessuno. Fu così che, poco tempo dopo lo sbarco del gorillone elettronico in America, si diffuse la notizia che la società di distribuzione cinematografica MCA Universal aveva fatto causa all'emergente colosso giapponese per violazione dei diritti.
Una sorpresa ben più grossa arrivò, invece, quando gli avvocati di Nintendo determinarono, dopo alcune ricerche, che Universal non solo non era affatto detentrice di tali diritti, ma in passato aveva addirittura compiuto pubblicamente numerosi sforzi per provare che l'idea di "King Kong" era di pubblico dominio. Universal dovette pagare a Nintendo 1,8 milioni di dollari in danni, e la casa di *Mario Bros* continuò indisturbata il suo cammino verso la gloria.

promettere un premio di 10.000 dollari a tutte le coppie che avessero chiamato il loro figlio "Turok" in onore dell'omonima serie di giochi.

In un'altra occasione, per festeggiare il lancio del gioco di guida *Burnout 2: Point of Impact*, Acclaim si offrì di rifondere le multe di tutti gli automobilisti sorpresi a violare i limiti di velocità dalle telecamere della polizia – in buoni validi unicamente per l'acquisto di altri prodotti Acclaim.

L'impresa rimasta più famosa avvenne in concomitanza della pubblicazione di *Shadow Man: 2econd Coming*, un'avventura d'azione per PlayStation 2 il cui protagonista viaggiava "tra il mondo dei viventi e quello dei morti". Quale migliore veicolo pubblicitario che un funerale? Detto, fatto: Acclaim si offrì di pagare le spese funerarie a tutte le famiglie che avessero accettato di collocare una pubblicità del gioco sulla tomba del dipartito. Il clamore fu tale, che la Chiesa Anglicana fu costretta a intervenire sulla questione, proibendo esplicitamente che i cimiteri diventassero "luoghi di propaganda commerciale". Acclaim si consolò notando che, a tutti gli effetti, aveva ugualmente fatto parlare molto di sé.

Tempesta in un Bicchiere di Ioni

Intorno alla metà degli Anni '90 non c'erano, nella scena dei videogame, nomi più famosi di John Carmack e John Romero – i due designer di id Software che con *Doom* avevano rivoluzionato il concetto stesso di videogioco.

Mentre Carmack rimase a id, lavorando su quello che sarebbe diventato *Quake*, Romero preferì fondare la propria società: Ion Storm, il luogo dove "il progetto era tutto", nonché la società che avrebbe "ridefinito come i giochi venivano creati". A Romero i soldi non mancavano e il risultato fu, nel 1997, la creazione di una sede di sviluppo degna del film "Blade Runner": un immenso attico in cima a un grattacielo di Dallas, munito di tutto (pavimenti di marmo, piscina, cinema privato, docce, biliardi...). I team di sviluppo includevano non solo progettisti e programmatori, ma musicisti, autori di fumetti e architetti. Eidos investì in Ion Storm 13 milioni di dollari. Due anni dopo, la cifra era salita a quasi 25 milioni di dollari, e Ion Storm ancora non aveva pubblicato un singolo titolo. La sua ammiraglia, l'FPS *Daikatana* (inizialmente promesso per il Natale 1997), era passato dall'impiego del motore di *Quake* (su licenza) a, quando i ritardi ne avevano reso la tecnologia obsoleta, quello di *Quake II*.

Con *Daikatana* continuamente rinviato, Ion Storm (che aveva firmato con Eidos un contratto per sei titoli) si trovò nella necessità di pubblicare *qualsiasi cosa*. La scelta cadde su un RTS inizialmente sviluppato per 7 Level, *Dominion: Storm Over Gift 3*. Ma i tre mesi calcolati per completarlo divennero un anno e quando il primo titolo Ion Storm raggiunse il mercato, riuscì a stupire tutti solo grazie al suo inatteso mix di contenuti banali e giocabilità stantia. *Dominion* fu sia un insuccesso commerciale, sia un duro colpo all'immagine di Ion Storm – ovvero l'unica cosa su cui la società era campata fino a quel momento.

VIVA LA SINCERITÀ

Nel 1985, Firebird distribuì una compilation di giochi per il computer ZX Spectrum intitolata *Don't Buy This* (più o meno "Non Compratemi") e contenente cinque giochi esplicitamente descritti come "penosi" sulla confezione stessa. Il prezzo era di sole 2,5 sterline e i giochi erano davvero pessimi. Ciò non impedì alla stampa dell'epoca di manifestare un certo stupore e di lamentarsi per la scarsa qualità del prodotto. Noi, invece, non possiamo che elogiare un distributore di software che, per una volta, è riuscito a mantenere le promesse fatte.

ZELDA IN FUMO

Tra i crimini contro la comunità dei videogiocatori causati dalla febbre del multimedia che incendiò i primi Anni '90, si riscontrano anche due titoli della benamata serie di GdR per console *Zelda*, di Nintendo. Programmati per la console Philips CD-i nel 1993, *Zelda: Wand of Gamelon* e il suo compagno, *Link: Faces of Evil*, erano caratterizzati dalle "splendide sequenze in full motion video" che stavano iniziando a perseguitare sempre più giochi. A causa del bassissimo budget disponibile, gli sviluppatori affidarono la realizzazione delle parti animate ad alcuni studi dell'ex-Unione Sovietica – volenterosi, ma totalmente privi di esperienza nel settore. Il risultato furono animazioni primitive e una "recitazione" da parte dei personaggi della saga che, purtroppo, diede adito a gravi sospetti che essi facessero uso di sostanze dubbie. Anche i giochi non erano eccezionali, e molti fan di *Zelda* preferiscono non considerarli parte ufficiale della serie.

All'apice della loro gloria, gli studi di Ion Storm occupavano tutto il vertice di questo grattacielo, a Dallas.

Intanto, *Daikatana* continuava a mancare le date di pubblicazione promesse. Dopo avere saltato anche il Natale del 1998, Romero garantì che il titolo sarebbe uscito a metà febbraio del 1999; a marzo di quell'anno, l'unica cosa pronta era un demo multiplayer che non impressionò nessuno. Preoccupato, il team di sviluppo (che nel frattempo aveva avuto numerose diserzioni) lavorò freneticamente nel tentativo di preparare un demo più sofisticato per l'E3 di quell'anno. Il risultato fu la presentazione pubblica di un FPS che raggiungeva a fatica i 15 fotogrammi per secondo.

Spazientita, Eidos decise di intervenire personalmente e, poco dopo l'E3, acquistò Ion Storm. Grazie a una leadership più pragmatica e focalizzata, il lavoro su *Daikatana* riprese con nuova energia, ma il gioco riuscì ugualmente a saltare anche il Natale del 1999. Infine, *Daikatana* vide la luce il 21 aprile 2000, uno sparatutto poco più che mediocre per gli standard del tempo, un oggetto di umorismo per il pubblico e, in definitiva, un gigantesco flop economico per Ion Storm ed Eidos. Secondo molti analisti, i danni collaterali di questa vicenda furono più gravi e più estesi del semplice fallimento di Ion Storm (avvenuto poco dopo). Per sostenere la società, Eidos fu costretta a limitare il suo supporto a un'altra sussidiaria: Looking Glass, responsabile di capolavori come *System Shock* e *Thief*. Secondo alcuni, ciò accelerò la sua fine prematura. Warren Spector, una delle migliori menti di Looking Glass, venne assunto dagli studi di Ion Storm di Austin, e qui lavorò a lungo e bene su una serie di ottimi prodotti come il GdR *Anachronox*, *Deus Ex 2* e *Thief: Deadly Shadows*. Nessuna di queste linee si salvò dal crollo di Ion Storm.

Infine, è possibile che l'inglorioso insuccesso di Romero abbia segnato la fine definitiva delle figure dei "designer come rock star" – nomi capaci d'imporre alle case la propria volontà e le proprie bizzarrie creative, grazie alla capacità di produrre costantemente giochi di successo. Ma se questo sia un male o no, non ve lo sapremmo proprio dire.

Giochi di Potere

All'inizio del 2000, il gioco online era considerato da tutti la nuova miniera d'oro nel settore dei videogame. Valve Software, fresca del successo di *Half-Life*, decise di approfittarne alleandosi con il gigante del networking Cisco, e lanciando la proposta di una tecnologia chiamata "PowerPlay": un nuovo standard di comunicazione via Internet capace di semplificare e migliorare radicalmente la qualità delle connessioni – fino al punto in cui un modem a 56k sarebbe stato sufficiente per ottenere gli stessi risultati di una LAN!

L'iniziativa suscitò l'entusiasmo immediato di tutti i principali operatori del settore, e società come BioWare, Relic, Ritual, Shiny, Ensemble Studios, Red Storm, Looking Glass, Gas Powered Games e, di fatto, il resto della "crème" degli sviluppatori offrirono immediatamente il loro supporto al "nuovo standard che avrebbe rivoluzionato l'esperienza del gioco online".
L'unico assente di rilievo, curiosamente, fu

L'essere "solo mediocre" non bastò a *Daikatana* per salvare gli sviluppatori di Ion Storm.

DELIRI CYBERPUNK

Chi non ha mai sognato di guardare "I Pirati dei Caraibi" con Johnny Depp mentre va in bicicletta o a fare la spesa al supermercato? Questa deve essere stata la logica dietro il sorprendente "Eyetop Wearable DVD Player!" prodotto dalla società Eyetop.net. Un elegante paio di occhiali nascondeva, in una delle due lenti, un display LCD con una risoluzione di ben 320x240 pixel, mentre il lettore vero e proprio veniva portato in spalla dentro un comodo zaino. L'idea era che lo spettatore seguisse lo spettacolo con un occhio mentre con l'altro guardava la strada – o viceversa. Purtroppo per Eyetop.net, e fortunatamente per i pedoni, gli acquirenti decisero di continuare ad andare al supermercato in compagnia della sola filodiffusione.

Un po' console, un po' computer, il Pippin di Apple non vendette né come console, né come computer.

Nel 1989, Apple mise in vendita un Macintosh portatile del peso di quasi otto chili.

MORRA ELETTRONICA

"La chiave del successo online è la semplicità". Guidata da questa stella, una società di sviluppo chiamata Emazing.com decise di partire alla conquista della Rete. Registrandosi sul loro sito, milioni di utenti di tutto il mondo ebbero la possibilità di sfidarsi a morra cinese via e-mail. Bastava digitare su una pagina Web il proprio indirizzo e quello dell'avversario, accompagnati da una scelta (carta, sasso o forbice). Emazing avvisava l'altro giocatore via posta elettronica, chiedendogli di digitare la propria risposta; quindi comunicava il risultato del duello a entrambi con una mail finale. La Rete non venne conquistata.

id Software di John Carmack. Intervistato a riguardo, Carmack affermò che, mentre in linea generale egli ovviamente supportava l'iniziativa, i responsabili di PowerPlay non erano riusciti a spiegargli esattamente *in cosa essa consistesse sul piano pratico*. "Prima o poi", notò pragmaticamente Carmack, "i bit dovranno essere convertiti in pacchetti e i router dovranno prendere delle decisioni su come distribuirli. È dei cambiamenti previsti a questo livello che desidero sentir parlare, non delle alleanze strategiche tra società basate su delle intenzioni".

Come risultò di lì a poco, i dubbi del boss di id erano più che giustificati: PowerPlay rimase un ottimo progetto "nelle intenzioni", e tutto andò bene solo fino al momento in cui dovette essere tradotto in qualcosa di tangibile – quindi scomparve. Gli appassionati di archeologia della Rete possono ancora recuperarne la "home page" (in inglese) a: **http://web.archive.org/web/20011130144626/http://www.powerplayinfo.com**.

Gratis è Bello

Cosa ne direste se qualcuno vi offrisse la possibilità di acquistare ciò che volete, venendo rimborsati fino all'ultimo centesimo? Fu questo il modello commerciale che CyberRebate.com, un venditore online di equipaggiamenti elettronici, propose ai propri clienti.

I compratori potevano acquistare i prodotti nel catalogo di CyberRebate.com a prezzi inflazionati (fino a dieci volte il normale prezzo di listino!), ricevendo un totale rimborso da tre a quattro mesi più tardi. Gli analisti del mercato, dopo essersi grattati la testa a lungo, conclusero che i profitti per CyberRebate dovevano derivare dagli interessi bancari maturati nell'arco di questi mesi sul denaro "temporaneamente" ricevuto dai clienti. Per qualche tempo, il sito fu il terzo venditore online degli Stati Uniti dopo Amazon ed eBay.

Purtroppo, la speranza di fare profitti era basata su un'idea ben diversa: la certezza che il 5% dei clienti, per qualche ragione, non chiedesse rimborsi. Per quanto possa apparire incredibile, calcoli effettuati successivamente mostrarono che – se ciò fosse avvenuto – CyberRebate probabilmente sarebbe rimasta in attivo. Ma le cose non andarono così. Nel maggio 2001, la società doveva ai suoi clienti 83,3 milioni di dollari, un disavanzo di 58,8 milioni rispetto alle sue possibilità. I responsabili dichiararono bancarotta e centinaia di migliaia di acquirenti ancora in attesa del "rimborso" dovettero dire addio al loro denaro. Alcuni di essi si riunirono nella "CyberRebate Recovery Alliance", che è ancora attiva al sito: **http://groups.msn.com/CyberRebateRebateRecoveryAlliance**.

Senza Pietà

Che autorevoli rappresentanti dei governi di vari Paesi (inclusa l'Italia), ogni tanto, si schierino contro i videogiochi, ormai, non fa più notizia – come non la fanno le figuracce cui regolarmente vanno incontro. Sulle stupidaggini sentite in questo ambito si potrebbero riempire libri. Sarà difficile, però, riuscire a battere l'impresa portata a termine in questo campo dalla Grecia.

MICIO, MICIO...

Il CueCat arrivò verso la fine del boom della New Economy, ma riuscì comunque a lasciare ricordi indelebili. L'aggeggio, progettato da Digital Convergence Corporation per i lettori di giornali e riviste, consisteva in un lettore di codici a barre. Connettendolo al PC e passandolo sulla pubblicità di una ditta convenzionata, si poteva accedere automaticamente al suo sito Web. I dirigenti di DCC pensavano che, per gli utenti, installare il software, connettersi alla Rete, collegare il Cuecat al PC via porta USB e usarlo per leggere un codice a barre fosse un'operazione più semplice che digitare il nome del prodotto interessato in un motore di ricerca. Pensavano male. In più, ogni dispositivo era caratterizzato da un numero di serie unico e in molti sospettarono che DCC potesse segretamente registrare le pubblicità da loro lette. A complicare le cose, un problema di sicurezza sui server della società espose a potenziali hacker i dati personali di 140.000 utenti registrati. Il sito **www.cuecat.com** (in inglese) sintetizza, oggi, la triste storia del povero micetto.

Uno dei titoli di "lancio" di Xbox, *Kabuki Warriors*, detiene il triste primato di aver ricevuto il voto di 1/10 in più di una recensione.

Che il Game Boy avesse tra i suoi accessori anche una stampantina è un fatto sconosciuto ai più; e non è un caso, aggiungiamo noi.

Morire è meno brutto, se sulla tomba appare la pubblicità di *Shadow Man: 2econd Coming*! Almeno, di questo Acclaim era convinta.

Il Commodore 64 GS era un Commodore 64 senza tastiera, con un chip ROM non standard, e un prezzo più elevato di un normale C64; stranamente fallì.

A 1.999 dollari per esemplare, l'OQO Model 1 fu in grado di far girare Windows su uno schermo di 15x10 centimetri: solo in pochi riuscirono a usarlo.

Nel luglio del 2002, entrò in vigore una legge (la "Numero 3037") che vietava totalmente "l'uso di videogiochi in luoghi pubblici e privati". Attività che andavano dal giocare a *CounterStrike* al possedere una console erano punibili con l'arresto e multe fino a 150.000 euro. Tale legislazione copriva, inoltre, qualunque forma di divertimento "elettronico, elettrico ed elettromeccanico"; turisti sorpresi a importare, per fare un esempio, un Game Boy, potevano essere arrestati.

Non ci volle molto prima che qualcuno facesse notare come questo provvedimento avesse messo fuorilegge, di fatto, una gamma di software e apparecchiature elettroniche che andava da Windows (un software corredato da giochi come *Campo Minato* e il *Solitario*) a un grande numero di modelli di telefoni cellulari con giochi pre-installati. Il provvedimento, in realtà, aveva il solo scopo di limitare la proliferazione del gioco d'azzardo online che si stava verificando negli Internet café greci, ma la mancanza di delimitazioni precise nel testo dello stesso lo estese a tutto il mondo del divertimento elettronico.

Nel settembre del 2002, una corte greca dichiarò la legge 3037 incostituzionale. Per tale ragione, essa è attualmente sospesa e non applicata. Il testo originale, in greco, è reperibile a: **http://users.forthnet.gr/the/geoanas/law.pdf**.

Post Mortem

Quanti, tra gli eventi descritti in queste pagine, erano evitabili? Con il senno di poi, ovviamente, tutti. Ma non è sempre facile valutare come un'impresa possa apparire a chi la intraprende, nel momento in cui viene compiuta una scelta fatale. Lo sviluppo di un progetto di successo richiede alcuni elementi imprescindibili: un'idea in cui si crede; un'analisi lucida del mercato e di quanto il pubblico sia recettivo; una chiara consapevolezza degli sforzi, dei costi e dei tempi; infine, l'imponderabile fattore "fortuna". L'ultimo elemento non può essere controllato, il primo, talvolta, rischia di accecare l'individuo. E il risultato è che si perde la strada. GIOCHI COMPUTER

FIUTO PER GLI AFFARI

Prima di iPod ci fu iSmell, un dispositivo proposto nel 2001 dai sagaci creativi di DigiScents. Il trabiccolo consisteva in uno spruzzatore collegato alla porta USB, capace di diffondere nella stanza "profumi appropriati" in base al sito Web che l'utente stava visitando in un certo momento – purché esso fosse convenzionato con la ditta. Il progetto non andò oltre la realizzazione di qualche prototipo.

The Witcher

Un nuovo gioco di ruolo unisce uno dei migliori e più flessibili editor mai creati con un'ambientazione a dir poco originale. Paolo Paglianti investiga per GMC a Varsavia, nella sede di CD Projekt!

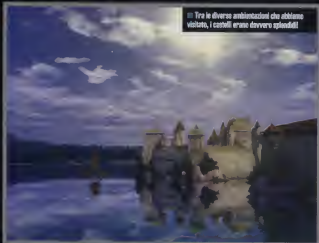
GERALT è un guerriero votato al massacro dei mostri, un mutante di cui ogni cellula ha come scopo il combattimento contro i perversi esseri che popolano le terre del mondo fantasy in cui vive.

Geralt è anche il protagonista di *The Witcher*, un gioco di ruolo basato sulle scelte del protagonista. La classe, il sesso e la razza dell'eroe saranno fissi (non vi sarà concesso di generare un Witcher femmina o elfo, per esempio), ma potrete adattare il personaggio ai vostri gusti lungo i sei capitoli che compongono la trama del gioco di CD Projekt.

Il motivo per cui il protagonista è Geralt e nessun altro, è che ciò ha permesso ai programmatori di creare una trama su misura, in cui tutto ruota intorno a lui e alle azioni che deciderete di fargli compiere. Nella maggior parte dei giochi di ruolo vi sarà capitato di trovarvi di fronte a delle "scelte", in cui la moralità e gli effetti erano abbastanza evidenti, se escludiamo dei classici un po' antichi, come la saga di *Ultima*. CD Projekt va fiera del fatto che, in *The Witcher*, sarete chiamati a prendere delle decisioni quasi a ogni angolo dell'avventura.

In effetti, abbiamo provato quattro porzioni ben distanti del gioco e, sebbene fossero dei punti ovviamente "preparati" dai programmatori per mostrare le capacità in *The Witcher*, ci ha colpito l'ampia facoltà di scegliere cosa fare in frangenti abbastanza originali. In un punto, abbiamo accettato una missione piuttosto "ordinaria", che consisteva nel far fuori dei mostriciattoli anfibi che davano fastidio a un personaggio non giocante (PNG), in cambio di qualche preziosa informazione. Dopo aver squartato le ranocchie troppo cresciute, sono però apparsi alcuni elfi, che ci hanno chiesto delle armi. La scelta era tra consegnare loro queste armi, oppure farli brutalmente fuori. Il programmatore che ci seguiva in questo "tour" si è affrettato a spiegarci che, nel primo caso, gli elfi avrebbero iniziato a essere un po' più tolleranti nei nostri confronti (il che, nel mondo di *The Witcher*, significa che non ci avrebbero preso a frecciate a vista... non sempre, quantomeno); nella seconda eventualità, sarebbero stati più ostili, ma meno forti in alcuni combattimenti futuri, distanti magari delle ore di gioco, proprio a

Fortunatamente, esiste uno stile di combattimento (quasi una "abilità") per gli scontri di gruppo!

Tra le diverse ambientazioni che abbiamo visitato, i castelli erano davvero splendidi!

SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** Atari/CD Projekt
- **Sviluppatore:** CD Projekt
- **Sito Internet:** www.thewitcher.com
- **Data di uscita:** Fine estate 2007
- **Storia degli sviluppatori:** CD Projekt è il principale distributore polacco e ha tradotto giochi per PC e altre piattaforme negli ultimi 10 anni. Con *The Witcher* sta tentando la strada dello sviluppo diretto. Partito nel settembre 2003 come progetto di cinque persone, al momento il gruppo di sviluppo è composto da oltre 50 programmatori, designer e artisti.

INCATESIMI E ALCHIMIE

Geralt è essenzialmente un guerriero, ma combattere contro mostri alti tre metri, con sei paia di zampe e dal carattere decisamente poco amichevole spingerebbe chiunque a studiare un po' di magia. Per questo motivo, avrete a disposizione cinque "incantesimi" (come è prevedibile, non dall'inizio del gioco). Ognuna di queste magie ha un uso particolare, quindi non impazzirete nello scegliere il fulmine magico tra 100 incantesimi diversi e, per la maggior parte, inutili. La prima è essenzialmente una magia di telecinesi, che nella sua forma più potente vi permetterà addirittura di abbattere le porte; il secondo incantesimo è una palla di fuoco, il terzo uno scudo che vi renderà temporaneamente immortali, il quarto vi permette di controllare dei nemici, mentre l'ultimo è una specie di trappola. Ognuna di queste magie potrà essere "adattata" man mano che progredirete di livello: per esempio, la palla di fuoco potrà essere lanciata come attacco a contatto, e vi trasformerete in piccoli incendiari di mostri.

Avrete a disposizione cinque "icone" corrispondenti ad altrettanti incantesimi, che potrete "adattare" al vostro stile di gioco.

I dialoghi utilizzano la struttura ad "albero". Spesso, però, non sarà possibile "tornare indietro" e vedere la reazione dell'interlocutore a un'altra frase, specie se gli avrete appena detto che gli aprirete lo stomaco.

CONTENUTI PER ADULTI

Tra le numerose (sembra più di 100) missioni secondarie, una ci ha colpito in modo particolare. Sebbene i Witcher, in generale, non siano molto interessati all'altro sesso, Geralt costituisce per vostra fortuna un'eccezione, e sembra sia particolarmente apprezzato dalle signore del suo mondo. Una quest secondaria vi [illegible] di flirtare con venti donzelle, [illegible] delle quali andrà [illegible] in modo diverso - [illegible] basterà per tutte un [illegible] di rose! Una volta terminata la strage di cuori, riceverete un "appropriato" bonus, che però [illegible] ci è stato svelato.
Vi avvisiamo che non assisterete a sequenze [illegible], ma solo a delle immagini "statiche" dal sapore medievale.

La classe, il sesso e la razza dell'eroe saranno fissi, ma potrete adattare il personaggio ai vostri gusti lungo i sei capitoli che compongono la trama del gioco.

causa della mancata consegna delle armi.
In un'altra sezione del nostro viaggio, abbiamo visitato l'immancabile cimitero, in cui degli zombi uscivano dalle tombe secondo la migliore delle tradizioni fantasy/horror. Arrivati al mostrone-di-fine-livello, o almeno a quello che sembrava esserlo, abbiamo scoperto che era uno zombi senziente, in grado di parlarci e di rivelarci che la vera causa del "male" era un'altra. La scelta era tra farlo a pezzi e raccontare al committente della missione che era tutto a posto (anche se non avevamo risolto un bel nientei), oppure "risparmiarlo" e scoprire la vera causa del problema. Avendo scelto la seconda opzione, ci siamo imbattuti in un gruppo di elfi, davanti a una cripta. Anche in questo caso, la scelta era tra uccidere i malvagi elfi, oppure correre in aiuto di donne e bambini rinchiusi nella cripta e in pericolo di vita.
Il bello è che – secondo i programmatori – non esistono scelte "giuste" o "sbagliate": la trama procede comunque, quali che siano state le vostre decisioni, e spesso vi accorgerete dei loro effetti solo dopo qualche ora di gioco. Addirittura, gli sviluppatori hanno previsto un sistema di "flashback" che consentirà di capire, quando incapperete negli "effetti" di una vostra azione, cosa li abbia scatenati. Troppo tardi per "ricaricare" e rifare un pezzo di avventura magari di due o tre ore, ma sufficientemente chiaro per comprendere lo spirito del gioco e – volendo – prendere una decisione diversa se ci giocherete di nuovo.

The Witcher dovrebbe durare 40-45 ore solo come trama principale, senza considerare le missioni secondarie. Stando ai programmatori, bisognerà affrontare centinaia di "piccole scelte" come quelle citate in precedenza; una quindicina di situazioni prevederanno invece una "grande scelta", che modificherà pesantemente l'andamento della storia, al punto che potrete perdere o salvare amici e

BLU O ROSSA?

Dopo *Diablo*, intere generazioni di GdR più o meno votati all'azione hanno proposto pozioni rosse (per la salute) e blu (per il Mana). *The Witcher* ha un sistema molto diverso: troverete decine di pozioni, che spazieranno dalla cura al miglioramento esponenziale della forza, da una miglior visione notturna a capacità speciali contro alcuni mostri Tuttavia, non potrete trangugiarne a litri, dato che ogni pozione vi avvelenerà, almeno un pochino. Decidere quale pozione bere sarà fondamentale, un po' come scegliere l'equipaggiamento e le armature.

ALTRO CHE TOLKIEN

Sebbene Tolkien occupi (e occuperà sempre) un posto speciale nel cuore di ogni fan del fantasy, è anche vero che la sua opera ha ispirato il 90% della produzione di questo genere, giochi per PC inclusi. Ecco, quindi, che un GdR basato su un ciclo fantasy polacco non può che essere una benvenuta novità, dato che il modo di vedere mostri, eroi e ambientazioni è sicuramente nuovo. I romanzi di Andrzej Sapkowski non sono per ora disponibili in italiano, ma in primavera verranno tradotti in inglese, quindi chi tra voi conosce abbastanza bene la lingua d'[illegible] originale. Per maggiori informazioni, il sito ufficiale (in polacco, russo e presto spagnolo) è **www.sapkowski.pl**.

I combattimenti, sebbene siano frenetici, richiedono tempismo e una certa tattica.

compagni, stringere alleanze con alcune razze, dare il via a faide con altre, e via dicendo. Alla fine del gioco, arriverete a uno dei tre finali completamente diversi di *The Witcher*, su cui ovviamente gli sviluppatori non si sono sbottonati.

Riguardo le quest secondarie, CD Projekt ci ha parlato di decine di missioni che potrete decidere di "risolvere" a vostra discrezione: ognuna di queste porterà a una "ricompensa" in termini di armamento, equipaggiamento o punti esperienza, e secondo i programmatori saranno molto varie. Numerose saranno le quest in cui eliminare mostri e nemici su commissione, data la professione di Geralt; altre saranno investigative, altre ancora un po' più elaborate rispetto al solito tipo "da corriere" – prendi un oggetto nel tal posto e portalo nel luogo finale.

Per quanto riguarda il mondo di gioco, *The Witcher* è molto vasto. I sei capitoli sono divisi in oltre sessanta zone, dove vi muoverete con una certa libertà, anche se, per esigenze di trama, tendenzialmente dovrete affrontare le missioni e le ambientazioni in un certo ordine. Tra le zone che abbiamo visitato, oltre a quelle già citate, segnaliamo delle fortezze enormi e spettacolari, laboratori, arene, villaggi e taverne, templi, palazzi e luoghi all'aperto.

La città più grande del gioco (che è un po' la capitale) contiene oltre 100 PNG, ognuno dei quali ha un ciclo vitale, anche se piuttosto semplice (e, visto quanto è successo con *Oblivion*, non è necessariamente un male). I cittadini si alzano, si recano al lavoro, mangiano e dormono. Niente di spettacolare o di mai visto, ma efficace. Sull'interazione con i PNG, possiamo dire che i personaggi legati alla trama hanno molto da dire (e spesso le vostre "reazioni" saranno importanti), ma al momento non sappiamo se sarà una particolarità comune a tutti. I programmatori ci hanno assicurato che la reazione dei PNG a Geralt dipenderà dalle vostre scelte: decidere di massacrare tre o quattro elfi e lasciar morire in modo atroce donne e bambini potrebbe non essere la soluzione migliore per essere ben voluti nel vicino villaggio, per esempio.

Un plauso lo merita l'architettura generale del gioco. Sebbene i romanzi che hanno ispirato *The Witcher* non descrivano nei minimi particolari le alte guglie delle fortezze o le case dall'aspetto medievaleggiante della capitale, i programmatori hanno supplito a tali mancanze con la propria fantasia, e il fatto di essere immersi in un mondo fantasy di tradizione "est-europea" costituisce, già di per sé, un elemento originale. CD Projekt, per esempio, ha utilizzato le mappe di Praga per dare vita a una capitale dall'aspetto medievale, ma distante dal gusto "alla D&D" di stampo occidentale. Il tutto è stato realizzato con una versione pesantemente modificata dell'Aurora, il motore del primo *Neverwinter Nights*: Jacek Brzezinski, project leader di *The Witcher*, ha affermato a tal proposito: "Abbiamo scelto il motore di BioWare perché era l'unico a premetterci di realizzare un GdR – altri motori

MOSTRI GROSSI, SOLUZIONI ALTERNATIVE

In *The Witcher* saranno presenti 10 boss di "fine livello", ovvero mostroni più grossi di tutti gli altri. Come in altri titoli (tra cui *Painkiller*, sempre polaccoi), per uccidere queste creature dovrete usare un po' di materia grigia. Dei due che abbiamo affrontato noi era piuttosto semplice comprendere il punto debole, per gli altri otto dovremo attendere il gioco finale!

THE WITCHER

Uno "studio" sulla locazione del laboratorio della "strega": il bancone è ben poco rassicurante!

STILE DI COMBATTIMENTO

I programmatori di CD Projekt hanno profuso enormi energie nello studio delle "posizioni di combattimento", al punto da realizzare le "mosse" di Geralt con l'aiuto del motion capture e di attori/cascatori professionisti. Geralt si esibirà, quindi, in oltre 200 attacchi diversi, tagliando teste e mutilando i mostri con mosse aggraziate e realistiche. I colpi andati a segno lasceranno delle ferite sui nemici.

RICHIESTE HARDWARE

Sebbene manchino ancora almeno sei mesi alla pubblicazione del gioco, i programmatori di CD Projekt ci hanno svelato che – come era prevedibile – *The Witcher* girerà magnificamente sui PC che riescono a far andare *Neverwinter Nights 2*. Riducendo il livello del dettaglio grafico, riusciremo a giocare anche sui PC che ci permettevano di gustare alla grande il primo *NWN* – questo grazie a un motore grafico scalabile, in cui molti effetti sono stati realizzati in tempo reale, ma anche in modo "finto" per le configurazioni più basse.

Non esistono scelte giuste o sbagliate: la trama procede comunque, quali che siano state le vostre decisioni.

sono più potenti, ma consentono di creare solo dei giochi in cui è importante la grafica". Non possiamo dargli torto, anche perché la grafica di *The Witcher* è decisamente di buon livello, e assomiglia più al secondo *NWN* che al primo. Nulla che farà gridare al miracolo, ma siamo sicuri che non è questo che cercheranno gli appassionati di giochi di ruolo!

Le modifiche al motore di BioWare riguardano anche la gestione del combattimento: quando inizierete a menare le mani (e capiterà molto spesso!), basterà cliccare sul nemico da attaccare per sferrare il primo colpo. Dopodiché, potrete cliccare di nuovo quando vorrete, oppure aspettare il "momento speciale" in cui il puntatore si trasformerà in una spada fiammeggiante, momento in cui avrete modo di mandare a segno un colpo "combinato" con il primo, decisamente più efficace. E finché non perderete il ritmo, i colpi saranno sempre più micidiali.

A prima vista, sembrerebbe un sistema quasi arcade; nel corso della nostra prova, invece, ci è sembrato piuttosto tattico, dato che è ben diverso dal furioso cliccare sul tasto sinistro del mouse "alla *Diablo*". Geralt ha a disposizione tre diversi stili di combattimento: il primo si focalizza sulla potenza del colpo (utile contro i mostri grandi e grossi), il secondo sulla velocità (per massacrare le creature sfuggenti) e l'ultimo sui combattimenti di gruppo. Sfruttare lo stile giusto sarà il primo passo per riuscire a sopravvivere vittoriosi agli scontri più duri. Ognuna di queste abilità sarà migliorabile quando acquisirete abbastanza esperienza da "salire di livello", e potrete specializzarvi in attacchi speciali che appartengono a uno dei tre gruppi. Un altro salto di qualità lo otterrete quando riuscirete a mettere le mani sulle spade "d'argento", particolarmente letali contro i mostri (mentre quelle di freddo acciaio sono più adatte alle creature umanoidi).

Al momento, noi non vediamo l'ora di mettere le mani su *The Witcher*, che dovrebbe debuttare verso la fine della prossima estate: sebbene il gioco sia ancora lontano dalla perfezione, ciò che abbiamo visto ci fa sperare in uno dei migliori GdR "con trama" dai tempi di *Baldur's Gate*. GIOCHI COMPUTER

Colin McRae Dirt

Il famoso Colin McRae passa alla nuova generazione, a tutto vantaggio dei computer più aggiornati.

GLI appassionati di rally desiderosi di provare le emozioni dei piloti, ma nella calma del proprio appartamento, finora avevano due opzioni: dedicare anima e corpo al difficilissimo (quanto realistico) *Richard Burns Rally*, oppure dilettarsi con la serie *Colin McRae Rally*, decisamente più "giocosa", ma non per questo meno divertente.

Negli ultimi capitoli, però, la saga di *Colin* aveva prestato un po' il fianco alle critiche, quantomeno nella sua incarnazione su PC. Le meccaniche di gioco, così come il sistema di guida, iniziavano a mostrare gli acciacchi dell'età, e il reparto tecnico era pesantemente limitato dalla necessità di sviluppare un motore in grado di girare su tutte le piattaforme, compresa la PlayStation 2. Praticamente, le incarnazioni del titolo non rendevano giustizia agli evolutissimi standard qualitativi dei PC più recenti, ovviamente per quanto riguarda l'impatto visivo.

La nuova generazione di console ha dato a Codemasters il "La" per imprimere una netta svolta all'ormai nota serie. Il motore è stato riprogrammato da zero, tagliando qualsiasi ponte con il passato, fatta esclusione per la firma di Colin McRae.

L'engine che anima *Colin McRae: Dirt* è denominato Neon e non è un semplice aggiornamento dei precedenti, bensì una struttura completamente nuova, studiata a tavolino per sfruttare al meglio il potenziale offerto dalle nuove piattaforme da gioco.

> **"Non avrete problemi a percepire gli spostamenti di peso e l'intenso lavoro delle sospensioni"**

SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Interno
- **Sito Internet:** www.codemasters.com
- **Data di uscita:** Giugno 2007
- **Storia della serie:** La saga di *Colin* non ha bisogno di presentazioni. È praticamente nata con PlayStation e si è costantemente evoluta sino agli standard odierni. Gli sviluppatori, bene o male, sono gli stessi dei primi capitoli, sebbene con il tempo se ne siano aggiunti di nuovi.

NUMEROLOGIA RALLYSTICA

A GMC siamo convinti che la qualità sia preferibile alla quantità, ma anche quest'ultima non è da disprezzare. Ci sembra giusto, quindi, iniziare riportare un po' dei numeri di *Dirt*.

3 – I rally che si possono affrontare
12 – Le classi di vetture disponibili
18 – I mesi di sviluppo, sino a ora
20 – I chilometri del tracciato più lungo, Pikas Peak Hill Climb
30 – Le persone che hanno lavorato al progetto
45 – Le vetture ufficiali del gioco
66 – Gli eventi disponibili nella modalità carriera
100 – Il massimo dei giocatori nelle sfide online
180 – Le livree disponibili
850 – I cavalli delle auto più potenti del gioco

CHE STORIA!
Non limitiamoci alle Subaru! *Dirt* mette a disposizione del giocatore non solo recentissime vetture da rally a auto da rally cross, ma anche alcune splendide quattroruote del passato. Come l'italianissima FIAT Abarth (marchio recentemente rilanciato dall'azienda torinese), ma soprattutto la splendida Lancia Stratos, probabilmente la migliore vettura da rally mai costruita.

Le Cross Race sono esaltanti, soprattutto insieme agli amici.

I fedelissimi della serie non disperino: pur se ricco di novità, *Dirt* non dimentica le sue origini, ed è sempre possibile correre contro il cronometro.

I pixel shader sono stati sfruttati a dovere, come dimostra questo denso polverone sollevato dalle ruote posteriori.

MANGIA LA MIA POLVERE!
Nelle gare sullo sterrato, avere un avversario davanti è un dramma. Non solo per l'effetto scia, che può creare scompensi nell'assetto dell'auto quando si sorpassa, ma soprattutto per la polvere che viene sollevata dalle ruote. Nelle gare di *Dirt* vi capiterà di guidare immersi nelle nuvole di terriccio sollevate dal pilota che vi precederà, fidandovi solo di pochissimi punti di riferimento e delle indicazioni del navigatore!

Se vi aveva impressionato il complesso sistema di danni di *TOCA Race Driver*, rimarrete a bocca aperta per il lavoro fatto su *Dirt*.

I tracciati sono tutti realizzati basandosi su ambientazioni reali, ma solo alcuni sono su licenza.

FEDELTÀ DEI REPLAY
Come poteva mancare un'opzione replay in un gioco di corse? Anche *Dirt* gode di tale "modalità" e, fortunatamente, non bisogna impazzire con strane combinazioni da tastiera per gestire al meglio le inquadrature: pochi comandi con il joypad bastano per accelerare e rallentare il filmato, oltre che per cambiare inquadratura. Ciò che funziona meglio è il rallentatore: fate andare a velocità normale il replay e, nei momenti più esaltanti, premete un tasto per rallentare lo scorrere delle immagini e ovattare il suono.

Per testarlo a fondo, abbiamo provato *Dirt* con numerosi circuiti, dall'asfalto bagnato del tracciato giapponese allo sterrato dei percorsi australiani. Sicuramente, la pista ideale per esaltare il motore era quella ambientata nella campagne italiane, dove, al volante di una (incredibilmente esaltante) FIAT Abarth, bisognava inanellare una serie di stretti tornanti con un manto stradale che passava rapidamente dallo sterrato all'asfalto, permettendo di "sentire" subito come le gomme aderissero in maniera nettamente diversa. La rombante Abarth riusciva a rimanere incollata al terreno quando sotto di sé aveva solo il cemento, che offriva abbastanza attrito da prendere le curve velocemente, ascoltando le ruote stridere sotto la scocca. Di contro, passando sullo "sporco", bisognava anticipare parecchio le curve, facendo scodare il posteriore e giocando sul pedale del gas per evitare di finire in testacoda o – peggio – di sbattere contro le protezioni a bordo pista. Un test galvanizzante, merito anche della vettura che, non essendo molto potente, si è dimostrata relativamente semplice da controllare. Diverso il discorso quando siamo passati a una Subaru, ben dotata quanto a cavalli e in grado di garantire accelerazioni incredibili: qui ogni errore si pagava a caro prezzo, considerando che un'accelerata di troppo finiva per rivelarsi quasi impossibile da recuperare, in certe condizioni.

"Colin McRae: Dirt conterà su una forte componente online"

Spassose anche le gare di Cross Over, dove la derapata era d'obbligo a ogni minima sterzata, e la semplicità con cui si andava in testacoda era quasi disarmante. Il bello di queste competizioni è che non sarete da soli contro il tempo, ma dovrete sfidare alcuni avversari piuttosto agguerriti. Basterà appoggiare una ruota su quella dell'avversario durante un sorpasso azzardato, per assistere a incidenti spettacolari.

Come avrete intuito da quest'ultimo particolare, *Dirt* affianca alle gare cronometrate alcune competizioni più classiche, con più vetture in lotta per il podio. È una scelta che approviamo a pieno e che, siamo certi, sarà in grado di infondere nuova linfa

La FIAT Abarth è fra le migliori auto per iniziare: scorbutica, ma mai incontrollabile, si adatta a uno stile di guida sporco.

ROMBI ASSORDANTI

L'audio del gioco, se riprodotto con un adeguato sistema di casse, è sbalorditivo. Le gomme stridono mentre la carrozzeria cigola, il turbo soffia e il motore grida a piena voce, sfruttando tutti e sei gli altoparlanti dell'impianto. La notizia buona è che tutti potranno godere di tale qualità, quella cattiva è che i possessori di schede come le X-Fi non otterranno alcun beneficio, nonostante l'investimento fatto nel reparto audio. Purtroppo, niente supporto esclusivo EAX, insomma.

Correndo sull'asfalto, *Dirt* sembra relativamente facile. Non appena si tocca lo sporco con gli pneumatici, però, ci si rende conto di quanto sia complesso gareggiare sullo sterrato.

La visuale interna è difficile da gestire, ma una volta presa confidenza, risulta la più divertente.

alla serie. Ad aggiungere varietà ci pensa anche una modalità "Carriera", che, come suggerisce il nome, consente al giocatore d'iniziare dalle competizioni minori sino a farsi un nome, salendo nella graduatoria e decidendo, di volta in volta, a quali discipline dedicarsi. In questo caso, bisognerà tenere d'occhio il budget, fondamentale per iscriversi alle gare e acquistare (o migliorare) vetture.

Essendo sviluppato contemporaneamente su PC, Xbox 360 e PlayStation 3, *Colin McRae: Dirt* conterà su una forte componente online, anche se, a quanto abbiamo capito, potrete dimenticarvi le sfide in contemporanea.

Tutto sarà gestito come in un rally vero, dunque sarà solo il cronometro a decretare quale dei tanti piloti solitari sarà stato il migliore.

Dopo una giornata negli studi di Codemasters, siamo tornati a casa soddisfatti e incuriositi. Contenti per la decisione (probabilmente non facile) di modificare la struttura di *Colin McRae* e avvicinarla a quella dell'ottimo *TOCA Race Driver*, esaltati da un sistema di guida che, pur se arcade, riesce a stuzzicare anche i palati fini degli appassionati di simulazioni e, soprattutto, galvanizzati da una realizzazione tecnica notevole, lontana anni luce dalla povertà – per gli standard PC – degli ultimi capitoli della serie.

Le auto sono modellate in maniera fedele, tenendo conto anche di tutti i dettagli che difficilmente si notano durante le frenetiche scampagnate, come la ruota di scorta, il disco del freno e via dicendo. Tramite deformazioni in tempo reale (miracolo dei vertex shader, finalmente sfruttati a dovere) si potrà immediatamente intuire quanti danni avrà provocato l'ultimo contatto con il guardrail, mentre i pixel shader provvederanno a sporcare la carrozzeria gradualmente, man mano che si affronteranno pozzanghere e zone sabbiose, aggiungendo strati su strati di polvere e graffi.

È stato introdotto anche l'HDR, sebbene i parametri fossero ancora da tarare nella versione da noi testata: alcune zone del tracciato apparivano fin troppo scure, e il tempo di adattamento dell'iride alla mutata illuminazione (per esempio, quando si entrava/usciva dai tunnel) era da migliorare. Il motore Neon ha però mostrato di avere i numeri necessari per ritagliarsi uno spazio in prima fila nel panorama dei giochi di guida, e siamo quasi certi che verrà aggiornato e utilizzato ancora a lungo, prima di essere messo a riposo.

Infine, rivolgiamo un plauso ai designer per aver capito (non tutti i team di sviluppo ci sono ancora riusciti) che i paesaggi resi onirici dal motion blur non ci azzeccano nulla con un titolo con pretese di grafica fotorealistica. *Colin McRae: Dirt*, pur ricco di effetti di luce, non dà mai l'impressione di correre attraverso paesaggi "soffici" e dai colori pastello (replay esclusi), almeno per quanto visto finora.
Non resta che attendere il mese di giugno per valutarlo come si deve. GIOCHI COMPUTER

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Pape gongola: finalmente, una scheda video DirectX 10 proposta a una cifra "umana". Non che i trecento e passa euro necessari per comprare la 8800 GTS 320 MB siano bruscolini, ma sono sempre la metà della più veloce VGA attualmente disponibile. Abbiamo dato un'occhiata anche a un sistema di casse stereo prive di subwoofer e a un kit di Coolermaster che promette di raffreddare a liquido due VGA in SLI o CrossFire, pur rimanendo discretamente nascosto all'interno del case.

HD: OBIETTIVO RAGGIUNTO?

COME abbiamo sempre affermato su GMC, una VGA pensata per giocare deve essere abbastanza potente da permettere risoluzioni discretamente elevate, quantomeno ai fantomatici 1080p (1920x1080) "Full HD" dei migliori display LCD o plasma.
Questo obiettivo è effettivamente stato raggiunto, e chi oggi compra una GeForce della serie 8000 o un Radeon X1950 XTX potrà godersi praticamente ogni gioco in Full HD. Un problema che, invece, fino a ora è stato sottovalutato è quello della riproduzione dei contenuti in alta definizione.

A tutt'oggi, i possessori di computer sono stati molto fortunati dal punto di vista multimediale: anche la più economica delle schede video recenti permette di ottenere punteggi elevatissimi con il benchmark HQV (per la qualità video, soprattutto per la riproduzione dei DVD), sfiorando il massimo ottenibile. Risultati impossibili da ottenere con i tipici lettori DVD/DivX da poche decine di euro che, ormai, affollano i centri commerciali, e alla portata solamente delle unità da tavolo di fascia più elevata. Inoltre, i più intraprendenti "smanettoni" hanno modo di far macinare il file video a dei programmi (come FFDShow) che, se opportunamente configurati, possono migliorare ulteriormente la qualità dell'immagine, limando i tipici errori della compressione digitale ed esaltando i più fini dettagli. HD-DVD e Blu-ray dovrebbero garantire una qualità superlativa, ma le prove pratiche dimostrano che esistono alcuni fastidiosi problemi, dovuti principalmente ai driver video ancora immaturi e alle DRM (le protezioni digitali), che impediscono la configurazione avanzata della catena di riproduzione. Il noto sito Anandtech ha avuto occasione di provare una versione preliminare di HQV (**www.anandtech.com/video/showdoc.aspx?i=2923&p=4**), in grado di valutare con criteri oggettivi la qualità dell'immagine ottenibile con materiale HD. Se sui DVD tale test evidenziava una qualità eccellente con l'attuale hardware, con video compressi in H.264 si è rasentato lo zero assoluto. Ciò non significa che i Blu-ray e HD-DVD su PC si vedano in modo orribile, sia chiaro: con televisori adeguati, sono veramente uno splendore. Però, il test riesce a evidenziare che il deinterlacciamento è caratterizzato da una serie di artefatti. Si potrebbe obiettare che il materiale in HD è tipicamente progressivo, quindi il deinterlacciamento non verrebbe nemmeno applicato, ma nei rari casi in cui la sorgente è in formato 1080i (come alcune trasmissioni satellitari, per esempio), potreste notare alcuni evidenti problemi di visualizzazione, sotto forma di aliasing e moire (ovvero, le "righettine" dalla tipica forma a ellisse).

> **"Le DRM impediscono una configurazione avanzata della catena di riproduzione"**

I test hanno evidenziato che, nel caso di materiale HD, nemmeno le migliori schede video di AMD e NVIDIA applicano degli algoritmi di "noise reduction", che se ben implementati, riescono a ridurre il tipico rumore di compressione senza sfumare i dettagli, ma addirittura esaltandoli. Non si può nemmeno rimediare rimboccandosi le maniche e impazzendo dietro le mille possibilità d'intervento di FFDshow: il segnale è protetto e criptato, e non può essere alterato in alcuna maniera da programmi che non siano compatibili HDCP, e quindi autorizzati dalle major di distribuzione.
Il risultato è quasi assurdo: potrete sbizzarrirvi come vorrete con file HD privi di protezione, che metteranno il vostro sistema in condizioni di gestirli al meglio, mentre dovrete "accontentarvi" di una qualità leggermente inferiore con i film acquistati. Un problema che per alcuni utenti (probabilmente la maggior parte) non si pone nemmeno, ma che può dare fastidio agli utenti più smaliziati, i quali non potranno più dilettarsi a "giocare" cercando di far esprimere al meglio i film legalmente acquistati.
E voi cosa ne pensate?
Vi accontenterete di quanto "passa il convento" o preferireste un po' più libertà nella gestione dei contenuti che avete comprato?
Ci vediamo sul forum di GamesRadar per parlarne!

Sebbene non ancora molto diffusi, i primi film in HD-DVD e Blu-ray cominciano a mostrarsi sugli scaffali.

Il lettore HD-DVD di Xbox 360 (ancora non disponibile in Italia) costa poco e funziona su tutti i computer, oltre che sulla console di Microsoft.

GENIUS SP-HF1100X

Produttore: Genius
Distributore: Genius
Internet: http://www.genius-europe.com
Prezzo: € 40,00

Caratteristiche Tecniche

Watt: 28 RMS
Risposta in frequenza: 20-20.000 Hz
Dimensioni (LxAxP): 155x250x175 mm

LE piccole casse per computer sono estremamente comode grazie alle ridotte dimensioni, che permettono di inserirle anche nelle scrivanie più affollate. Proprio per questo motivo, però, difficilmente sono in grado di offrire una riproduzione di buona qualità.

La fisica, del resto, non è un'opinione e, per riprodurre adeguatamente le frequenze medio basse, bisogna affidarsi a trasduttori di diametro abbastanza grande, nonché capaci di una buona escursione. Se per i bassi profondi molti produttori risolvono il problema affidando la parte bassa dello spettro a un subwoofer, facilmente mimetizzabile sotto la scrivania, per le frequenze medie (quelle più presenti nelle canzoni e nei videogiochi) la situazione è più complessa. Il sistema proposto da Genius vuole cercare di avvicinare gli utenti PC a una riproduzione più corretta, proponendo degli altoparlanti di tipo "near field monitor", cioè quelli che vengono usati nelle sale d'incisione per valutare un master prima della produzione di massa.

Si tratta di un sistema 2.0 con cabinet in legno a due vie, cioè con due altoparlanti: uno dedicato alle frequenze medie e basse, e l'altro a quelle alte. È dotato di un'uscita cuffia e di un secondo ingresso Linea sul frontale, ottimo per collegarci un lettore MP3. La qualità dei materiali non è elevatissima, ma non ci si poteva attendere l'utilizzo di legni particolarmente nobili, o di trasduttori eccellenti. Le prime prove, effettuate con videogiochi e MP3 fortemente compressi, hanno esibito un comportamento particolarmente negativo. Ogni minimo artefatto di compressione veniva esaltato, e la dinamica risultava incredibilmente limitata. Stavamo quasi per rinunciare, quando l'ascolto di un CD audio di ottima qualità ci ha fatto decidere di proseguire ulteriormente con i test. Bisogna dire che il sistema di Genius non delude: certo, l'estensione verso il basso è piuttosto limitata, e il "punch" ("il colpo allo stomaco" tipico dei bassi) è praticamente assente, ma è innegabile che la riproduzione musicale è nettamente migliore rispetto alle solite casse da PC, che tendono a colorare il suono, magari in maniera eufonica, allontanandosi notevolmente dalla corretta riproduzione. In particolare, oltre a una timbrica nettamente migliore dello standard PC, abbiamo notato una buona rappresentazione olografica della scena – chi ha orecchio, riuscirà a distinguere la posizione degli strumenti nell'orchestra.Soprattutto ascoltando classica e jazz, gli strumenti provengono esattamente da dove sono disposti sul palco, e si gode anche di una sufficiente tridimensionalità, riuscendo a intuire abbastanza bene quando i musicisti sono a ridosso del palco o più arretrati rispetto al cantante. Questo, lo ripetiamo, solamente con materiale di eccellente qualità e ascoltando dalla posizione ideale, a poche decine di centimetri di distanza dagli altoparlanti: in caso contrario, il suono si indurisce eccessivamente e la distorsione si fa evidente, soprattutto quando sono presenti molte frequenze basse.

Pur costruite in economia, le casse Genius suonano discretamente bene.

"La riproduzione musicale è nettamente migliore rispetto alle solite casse da PC"

Se passate ore ad ascoltare CD o MP3 di qualità altissima, potreste trovare le Genius SP-HF1100X ottime; in caso contrario, mirate ad altro.

GIOCHI COMPUTER

Le Genius SP-HF1100X non sono adatte al videogioco, ma si rivelano valide per l'ascolto di musica stereofonica, per lo meno quando la sorgente è di elevata qualità.

7

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

X2900 IN ARRIVO

La prima GPU di classe DirectX 10 di ATI è ormai prossima a debuttare. Voci non ufficiali sottolineano che le prime schede basate su R600 prenderanno il nome di Radeon X2900 e saranno disponibili in due differenti versioni: le più potenti XTX monteranno 1 GB di GDDR4 collegato al processore video tramite un rinnovato ring bus ampio 512 bit, mentre le più economiche XT utilizzeranno 512 MB di GDDR3. Le XTX acquistabili nei negozi utilizzeranno un sistema di raffreddamento ad aria munito di pompe di calore, e avranno una lunghezza prossima ai 25 cm. I modelli OEM, pensati per gli assemblatori che vorranno creare dei PC dedicati ai videogiocatori più accaniti, impiegheranno un sistema di raffreddamento meno costoso, ma più voluminoso, che si rifletterà in VGA lunghe 30 cm. Basate su un processo produttivo a 80 nanometri, le GPU R600 conterranno 700 milioni di transistor, un'architettura a shader unificati e una funzione di AntiAliasing 4x che non dovrebbe incidere in alcun modo sul framerate. Si tratta in ogni caso di voci di corridoio da prendere con le pinze: la presentazione del chip, prevista per i primi di marzo è infatti stata ritardata a data da definirsi, e non è escluso che vengano apportate modifiche anche importanti al progetto.

LE PRIME DDR3

Il produttore di moduli RAM Super Talent, partner di aziende famose quali Geil e Corsair, ha anticipato il consorzio JEDEC (da sempre impegnato nella ratificazione degli standard riguardanti le memorie per PC), producendo alcuni prototipi di DDR3. La terza generazione DDR, il cui ingresso sul mercato avverrà in concomitanza con il lancio dei prossimi chipset Intel Bearlake, ha nella capacità di raggiungere i 1.066 MHz con una tensione di 1,5V il suo maggior punto di forza, ma i prototipi presentati dal produttore Taiwanese si sono distinti anche grazie a un ridotto consumo energetico, inferiore del 30% rispetto alle DDR2 di pari velocità. Le latenze

COOLERMASTER AQUAGATE DUO VIVA

- Produttore: Coolermaster
- Distributore: Coolermaster
- Internet: www.coolermaster.it
- Prezzo: € 95

Caratteristiche Tecniche

Waterblock: 2 (adatti a CPU e GPU)
Rumorosità ventole dichiarata: 20-37.7 dBA
Portata pompa: 40 L/H
Rumorosità pompa dichiarata: 20 dBA

■ Il radiatore è troppo piccolo per poter gestire in scioltezza due VGA, o una VGA e una CPU, con il risultato che le ventole ruotano sempre ad alti regimi.

DOPO il buon Aquagate Viva, un piccolo sistema a liquido dedicato alle CPU più roventi, Coolermaster tenta di replicare il successo con Aquagate Duo Viva.

A prima vista, l'unica differenza che salta all'occhio è la presenza di una coppia di tubi aggiuntivi, collegati a un secondo waterblock (la porzione che contiene fisicamente l'acqua e raffredda la CPU). In pratica, grazie a questo sistema potete decidere se raffreddare a liquido due VGA (sia NVIDIA, sia AMD) oppure una VGA e la CPU. Una soluzione all-in-one che potrebbe avere dell'incredibile: facile da installare e, almeno in teoria, silenziosa.

In pratica, purtroppo, le cose non vanno come dovrebbero. Il sistema funziona, sia chiaro, e anche piuttosto bene; l'installazione non è più complessa che sostituire un dissipatore. Il problema è il baccano infernale generato dal sistema quando lo si usa a regime, cioè utilizzando entrambi i waterblock. Ci chiedevamo come potesse un radiatore tanto piccolo riuscire a smaltire in maniera efficace il calore prodotto da due VGA, o da una VGA e una CPU, e alla fine l'abbiamo capito: facendo ruotare le ventole al massimo della velocità, spesso anche quando le componenti sono sotto minimo sforzo.

Dal punto di vista dello smaltimento del calore, oggettivamente, non ci si può lamentare: considerando le minute dimensioni del radiatore, è lodevole che si riescano a ottenere all'incirca le stesse temperature (solo leggermente più alte) dei dissipatori standard. Il rumore prodotto, però, è incredibilmente fastidioso, e tende a diventare insopportabile anche dopo soli pochi minuti, soprattutto se usate uno dei waterblock su una CPU rovente, come per esempio i Prescott di Intel, capaci di mettere alla corda qualsiasi dissipatore.

> "Ci chiediamo quale sia il senso di questo prodotto"

Ci chiediamo quale sia il senso di questo prodotto. Chi passa ai sistemi a liquido, lo fa o per spingere al limite le proprie componenti, quindi ha bisogno di mantenere le temperature molto basse, o per ridurre al minimo il rumore generato dalle ventole. Questo Aquagate Duo Viva non centra alcuno dei due bersagli. Non vi lascerà friggere le componenti, ma perché affidarsi a esso, se non porta vantaggi tangibili? Con la stessa cifra, potete procurarvi due ottimi sistemi silenziosi ad aria, capaci di smaltire più efficacemente il calore pur emettendo solo un flebile ronzio e che, anche quando sono al massimo delle loro prestazioni, generano un baccano sicuramente meno infernale. O anche un kit a liquido dedicato alla sola CPU, ma migliore sotto tutti gli aspetti (come per esempio il Nautilus 500 della Corsair, al quale aggiungere un secondo waterblock con una modica spesa).

Coolermaster si è posta un obiettivo troppo ambizioso e non è riuscita a rispettare i suoi elevati standard.
Sarà per la prossima volta.

Non raffredda molto, in compenso produce un baccano infernale. Suggeriamo di puntare verso ottimi dissipatori ad aria, o dei buoni kit a liquido ugualmente semplici da installare.

5

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

ottenute da Super Talent sono piuttosto elevate, come il valore CAS 10 lascia ben intuire. Tale caratteristica dovrebbe migliorare nei moduli che troveranno posto nei PC di fine 2007.

DIRECTX 10 PER LE MASSE

Seguendo una consuetudine ormai consolidata negli anni, le prime schede DirectX 10 di fascia media prodotte da NVIDIA si chiameranno GeForce 8600. Munite di 64 shader di classe 4.0 operanti a 650 MHz e dotate di 512 MB di GDDR3 a 1,8 GHz, le 8600 GT verranno vendute a un prezzo compreso tra i 220 e i 250 euro. Le meno costose 8600 GS adotteranno, invece, una frequenza di 550 MHz per la GPU, e 256 o 512 MB di GDDR3 a 1,4 GHz. Il punto debole delle nuove arrivate dovrebbe risiedere in un bus di comunicazione verso la RAM ampio solo 128 bit, ma le caratteristiche finali della famiglia potrebbero cambiare prima del debutto. Contemporaneamente al lancio delle 8600, NVIDIA presenterà la serie 8900, la cui ammiraglia dovrebbe essere la 8950 GX2, munita di 192 shader distribuiti su due GPU e 1 GB di RAM.

ANCORA AGP

Il trono di miglior scheda AGP ha un nuovo occupante: GeCube ha annunciato il primo Radeon X1950 XT compatibile con il vecchio bus di comunicazione, predecessore dell'attuale PCI-Express. Non contenta di offrire 48 shader 3.0 e 256 MB di memoria GDDR3 a 1800 MHz ai proprietari di schede madri 865 e K8T800, la casa taiwanese ha

MSI NX8800 GTS 320 MB

Produttore: MSI
Distributore: MSI
Internet: www.msi-computer.com
Prezzo: € 379,90

Caratteristiche Tecniche
Bus: 320 bit
Ram: 320 MB GDDR3
Frequenza core: 575 MHz
Frequenza RAM: 1,7 GHz
Stream Processor: 96
Supporto DirectX: DX 10

L'uscita del nuovo chip 8800 di NVIDIA ha raccolto parecchi consensi fra gli appassionati, ma ha deluso chi si aspettava una VGA DirectX 10 a cifre abbordabili.

Gli unici modelli lanciati, infatti, erano i potentissimi GTX e GTS, rispettivamente con 768 MB e 640 MB di RAM. Finalmente, la casa di Santa Clara ha deciso di accontentare anche giocatori dal portafogli dedicato al gioco un po' meno gonfio, proponendo un modello con soli 320 MB di RAM. Le specifiche non variano di una virgola rispetto alla versione GTS con il doppio della memoria installata, quindi avremo un bus a 320 bit, 96 Stream Processor e le frequenze di lavoro saranno di 500 MHz (il chip) e 1,6 GHz (la RAM). Praticamente, c'è da aspettarsi prestazioni virtualmente identiche alla sorellina maggiore, almeno a risoluzioni inferiori a 1600x1200. In realtà, dopo i risultati dei benchmark, abbiamo visto che non era proprio così: la MSI riusciva a esibire doti velocistiche addirittura superiori, anche se solo di pochissimi punti percentuali. Indagando, abbiamo notato che i driver proposti insieme alla scheda (al momento in cui scriviamo, sul sito NVIDIA non sono ancora disponibili i ForceWare che la supportano, quindi abbiamo dovuto usare quelli presenti nella confezione) spingevano il chip a ben 575 MHz, e la memoria veniva portata a 1,7 GHz. Nonostante il nemmeno troppo modesto overclock, non abbiamo incontrato alcun problema di surriscaldamento, e la scheda ha funzionato per parecchi giorni senza produrre artefatti. Abbiamo anche tentato di spingerla ulteriormente, riuscendo a farla lavorare stabilmente con il core impostato a 650 MHz e le RAM che viaggiavano a 1.740 MHz. Chi non vuole impazzire come abbiamo fatto noi, può sfruttare le opzioni di overclock automatico del solito nTune, oppure affidarsi all'utility DOT Clock di MSI. Nella confezione, inoltre, è presente l'ottimo *Company of Heroes*.

Una scheda veloce, venduta già overclockata per ottenere il massimo delle prestazioni. Essendo garantita per funzionare fuori specifiche, costa più della media, ma il corredo software è di qualità.

9

ASUS EN8800 GTS 320 MB

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.com
Prezzo: € 359

Caratteristiche Tecniche
Bus: 320 bit
Ram: 320 MB GDDR3
Frequenza core: 575 MHz
Frequenza RAM: 1.7 GHz
Stream Processor: 96
Supporto DirectX: DX10

LA scheda prodotta da Asus differisce dalla proposta di MSI principalmente per le frequenze di clock e il corredo software.

Quest'ultimo è composto da due titoli di sicuro richiamo: *Ghost Recon Advanced Warfighter* e la recente simulazione di guida *RACE – The WTCC Game*. Le frequenze, invece, sono vicine a quelle di riferimento, con il core leggermente più spinto (513 MHz invece di 500) e le RAM un po' più lente (1.584 MHz invece di 1,6 GHz). In ogni caso, tramite programmi esterni, è possibile modificare questi parametri e spingere la EN 8800 GTS di Asus tanto quanto la versione offerta da MSI, senza alcun problema. Del resto, chip e dissipatore sono i medesimi, quindi, dal punto di vista del potenziale di overclock, le due VGA sono virtualmente identiche.

Su quale orientarsi? Se non volete mettere minimamente mano ai file di configurazione, perché siete inesperti o semplicemente molto pigri, la proposta di MSI è quella che offre le prestazioni migliori (sebbene si parli solo di lievi differenze). Ovviamente, basta un minimo di applicazione (niente più che lanciare le utility fornite a corredo della scheda, o il noto nTune) per vedere riallinearsi le prestazioni, anche nel caso di overclock spinti.

Insomma, a nostro avviso, la scelta andrebbe basata solamente sul corredo software, nonché in relazione al prezzo di vendita: come noto, i prezzi da noi indicati sono quelli suggeriti dal distributore, ma ogni negoziante tende a modificarli leggermente, in certi casi alzandoli, in altri addirittura abbassandoli.

Sebbene non overclockata "in fabbrica", tramite configurazione "manuale" raggiunge l'avversaria targata MSI. Il corredo software comprende due ottimi giochi, fattore che potrebbe farla preferire ad altre proposte.

9

impiegato un voluminoso sistema di raffreddamento basato su 2 ventole, 4 pompe di calore e una cella di peltier, ovvero un dispositivo in grado di trasferire al radiatore il calore prodotto dalla GPU, facendo uso di corrente elettrica. Il risultato è un Radeon in grado di raggiungere i 675 MHz in modalità overdrive. Una volta giunta in Europa, la GeCube, completa di doppia uscita DVI, funzionalità AViVO e protocollo HDCP, verrà venduta a un prezzo di 280 euro.

DUE NUOVE FATAL1TY

La serie di motherboard Abit griffate Fatal1ty si è arricchita di due nuovi esponenti per processori Core 2, Pentium D e Pentium4: la FP-IN9 è una delle prime schede madri a impiegare il chipset nForce 650i, che permette di utilizzare due GeForce in modalità SLI, inviando a ognuna di esse solo 8 canali PCI-E. La F-I90HD, basata sul chipset ATI Radeon Xpress 1250, è invece meno adatta alle esigenze dei videogiocatori, essendo stata disegnata pensando agli Home Theater PC. Il sottosistema grafico integrato, dalle caratteristiche simili a un Radeon X700, non è infatti adeguato alle richieste dei titoli 3D, ma è munito di uscita HDMI placcata oro e tecnologia Avivo. La motherboard, dotata anche di codec HD 7.1, monta comunque uno slot PCI-E 16x, nel caso si desideri utilizzare una VGA più "performante". Entrambe le schede sfruttano un sistema di raffreddamento passivo e possono accogliere 4 moduli di DDR2 a 800 MHz

PING RIDOTTO

Il produttore americano Bigfoot Network ha annunciato la disponibilità di una nuova scheda di rete dedicata a migliorare le prestazioni dei giochi online. La Killer NIC K1 impiega un processore a 333 MHz e 64 MB di RAM PC-2100 per gestire il traffico della rete, alleggerendo il lavoro della CPU e dando la priorità ai pacchetti

MSI 975X PLATINUM POWERUP EDITION

Produttore: MSI
Distributore: MSI
Internet: www.msicomputer.com
Prezzo: € 208

Caratteristiche Tecniche

Chipset: Intel 975X
Sata: 5
Canali IDE: 1
Firewire: 1
USB 2.0: 4
LAN: 1 Gigabit Ethernet

NON c'è dubbio che, allo stato attuale, se si vuole cambiare la CPU, è quasi un obbligo affidarsi a un processore Intel Core Due Duo, se non proprio a un Quad Core (purtroppo carissimo).

MSI propone una motherboard in grado di supportare queste CPU, nonché la tecnologia CrossFire, che permette di sfruttare la potenza di due schede video AMD in parallelo, a dimostrazione del fatto che, al contrario di quanto prevedevano alcuni profeti di sventura, non mancano certo chipset Intel compatibili con la tecnologia del concorrente AMD.

La disposizione delle componenti segue, in maniera piuttosto ordinaria lo standard, e, al contrario di alcune schede madri (come le DFI o la serie Republic of Gamers di Asus), non integra particolari innovazioni per differenziarsi dalla concorrenza.

Per quanto apparentemente anonima, basta accedere al BIOS per rendersi conto che fortunatamente non mancano numerose voci che permettono di configurare anche i più reconditi parametri della scheda madre, dalle frequenze ai voltaggi, una particolarità che i fan dell'overclocking apprezzeranno in maniera particolare.

"Potrebbe diventare il centro di numerosi PC potenti spinti oltre le specifiche"

L'aspetto più intrigante è che le modifiche possono essere apportate anche direttamente dal sistema operativo, tramite delle comode utility per Windows che permettono di testare immediatamente l'effetto delle variazioni e di controllare non solo i parametri della motherboard (frequenze, voltaggi, moltiplicatori, velocità delle ventole e via dicendo), ma anche quelli della VGA. Ovviamente, andrebbero modificati solo da utenti esperti, che sanno esattamente cosa fare. I meno avvezzi a "sporcarsi le mani" possono sempre affidarsi alla tecnologia D.O.T., che gestisce in automatico l'overclock secondo il carico di lavoro, e che si è rivelata uno strumento abbastanza efficace, anche se lontano anni luce dall'eccellente qualità di nTune quando associato a schede madri nForce.

Come di consueto, non mancano 5 porte SATA capaci di supportare RAID 0, 1, 0+1, e una scheda audio integrata, basata sul chipset Realtek ALC882M, in grado di supportare sino a 7.1 altoparlanti. Come prevedibile, la qualità dei DAC è appena sufficiente, ma fortunatamente è compatibile con lo standard Dolby Master Studio, che converte qualsiasi suono prodotto dal chip in un flusso Dolby Digital da 2 a 7.1 canali, da inviare a un decoder esterno tramite connessione digitale ottica o coassiale. Sono supportate le librerie DirectSound 3D ed EAX, anche se queste ultime solamente sino alla versione 2.0. Considerato il prezzo, questa motherboard potrebbe diventare il centro di numerosi PC potenti, spinti oltre le specifiche, ma non necessariamente costosissimi, pur in grado di esibire notevoli prestazioni. La totale assenza di ventole, inoltre, la rende perfetta per un Home Theater PC. Non riesce a spodestare dal trono le attuali motherboard della serie Republic of Gamers, ma si posiziona appena un gradino sotto, e solamente gli utenti esigenti noteranno le differenze.

Una sola nota: se avete intenzione di installare due VGA in modalità CrossFire, ricordate che non potrete (ancora) sfruttare l'accelerazione di entrambe se installate Vista. Sia SLI, sia CrossFire, infatti, non risultano ancora funzionanti con il nuovo OS di Microsoft.

La motherboard di MSI è raffreddata passivamente: un vantaggio non da poco per chi vuole il massimo del silenzio.

Una scheda madre di buon livello, molto vicina alle top di gamma pur costando una cinquantina di euro in meno. L'apprezzeranno sia gli utenti "normali", sia gli appassionati dell'overclock.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

dati dei giochi, migliorando teoricamente il framerate dei MMORPG e riducendo il ping degli FPS. In realtà, i vantaggi offerti dalla scheda ai giocatori sono trascurabili, soprattutto perché gli ultimi chipset di NVIDIA e Intel offrono funzionalità simili, gravando ben poco sulla velocità dei dual core. Le schede di BigFoot riscuotono comunque un discreto successo grazie alla capacità di eseguire applicazioni FNA (flexible network architecture) all'interno di un ambiente Linux contenuto nel firmware, e di salvare autonomamente i file scaricati in un hard disk o in una chiavetta USB collegata all'apposita porta. La Killer NIC K1 è molto più economica del modello originale, avendo un prezzo di listino di 149 dollari.

IL MOUSE DI OCZ

Il produttore di RAM ad alte prestazioni OCZ, dopo aver presentato una GeForce 8800, ha annunciato la disponibilità di un mouse a 2500 dpi. L'Equalizer Laser Mouse, come tutti i modelli pensati per i fraggatori, permette di variare la risoluzione del sensore laser durante la sessione di gioco, raggiungendo il limite minimo di 400 dpi. Oltre a una forma ergonomica simile a quella dei modelli MX di Logitech, l'Equalizer vanta la curiosa funzionalità Triple Threat, che, una volta attivata nel driver, consente di simulare un doppio o triplo clic tramite una singola pressione dei pulsanti laterali. La rotella semitrasparente non è basculante, ma si illumina di diversi colori indicanti la risoluzione attiva. Disponibile in due versioni, una rivolta ai desktop e una ai portatili, l'Equalizer è munito di pedini in teflon, adatti a scivolare sui mousepad metallici.

8800 AD ACQUA

La Asus EN8800GTX Aquatank non è la prima scheda basata su G80 munita di waterblock, ma l'unica a essere accompagnata da un sistema di raffreddamento a liquido dedicato. Seguendo l'esempio delle Sapphire Toxic, infatti, la soluzione di Asus impiega un modulo posizionabile

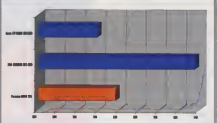
Analisi delle prestazioni

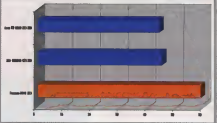
ERAVAMO molto curiosi di vedere come si sarebbero comportate le GeForce 8800 GTS con soli 320 MB di memoria, sebbene i risultati fossero facilmente intuibili.

Come prevedibile, alla risoluzione di 1600x1200, pur attivando l'AntiAliasing 4X e filtro anisotropico a 16x, i nostri benchmark vengono eseguiti alla stessa velocità, segno che i 320 MB di memoria aggiuntivi non sono necessari con display capaci di questa risoluzione. Addirittura, la proposta di Foxconn, il cui core viaggia a 575 MHz e la memoria a 1,7 Ghz (contro i 500/1.600 MHz delle specifiche suggerite da NVIDIA), riesce a dimostrarsi leggermente più veloce in quasi tutti i test. L'unica eccezione è rappresentata da *F.E.A.R.*, che invece trae un netto vantaggio dal maggior quantitativo di RAM. Ovviamente, quando si vuole esagerare e giocare a risoluzioni superiori, come 1920x1080 o addirittura 2560x1600, la meno potente delle 8800 si rivela inadatta, quantomeno se non si vuole rinunciare ad attivare il dettaglio e i filtri alla massima qualità possibile.

Praticamente, tranne in rarissimi casi (cioè se possedete un Dell o un Apple da 30 pollici, oppure se vivete per *F.E.A.R.*), comprare la 8800 GS con 640 MB è quasi uno spreco di denaro: la GPU è infatti identica, e riesce anche a essere overcloccata di un discreto margine senza necessità di cambiare il dissipatore. Bisogna però tenere conto del fatto che la situazione è destinata a cambiare nei prossimi mesi: l'uscita di nuovi giochi come *Unreal Tournament 3* o *Alan Wake*, probabilmente, evidenzierà le differenze fra le due versioni della scheda, ovviamente privilegiando il modello più dotato in quanto a RAM.

Ci chiediamo, a questo punto, quanto servirà veramente il GB di memoria che probabilmente equipaggerà R600, la nuova GPU di AMD che potrebbe essere già stata presentata alla stampa nel momento in cui leggerete queste righe. GIOCHI COMPUTER

3D MARK 2006 / FAR CRY

PREY

F.E.A.R.

SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Quad Core di Intel, funzionante a 2,66 GHz, con 2 GB di RAM Corsair TwinX. La scheda madre era un modello di riferimento fattoci arrivare direttamente da Intel, ed era basata sul suo chipset. Escludendo il 3D Mark (eseguito a 1280x1024), i test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200 con AA 4x e AF 16x.

in uno slot PCI, munito di radiatore, ventola e tubi di collegamento alla VGA. Le frequenze di funzionamento della GPU e dei 768 MB di GDDR3 della AquaTank sono overclockati del 10% rispetto alle 8800 GTX standard, e Asus sostiene che ulteriori innalzamenti della velocità sono facilmente ottenibili dagli utenti più esperti. Chi è già munito di un sistema di raffreddamento a liquido e vuole estendere la sua azione alle GeForce 8800 GTX e GTS, può verificare le affermazioni di Asus installando il nuovo Thermaltake TMG ND4, un sistema di raffreddamento ad acqua compatibile con tubi di diverso diametro e munito di una ventola silenziosa complementare.

FORCEWARE MENSILI

Il vicepresidente della sezione software di NVIDIA ha dichiarato che l'azienda californiana intende seguire le orme dei Catalyst di ATI, distribuendo dei ForceWare aggiornati con cadenza mensile. Tale decisione è maturata nel tentativo di rispondere alle critiche di chi, dopo aver installato Vista, non ha potuto sfruttare appieno le GeForce più potenti a causa di una certa immaturità dei driver. Il primo aggiornamento di rilievo, munito di accelerazione video H.264, modalità SLI per le schede della serie 7000, ottimizzazioni per i televisori HD e certificazione WHQL, è previsto proprio per il mese di aprile.

27 POLLICI

Il Dell 2707WFP è il primo monitor disponibile in Europa a vantare una diagonale di 27 pollici. Il telaio in alluminio satinato e la base metallica sostengono una pannello da 2,3 megapixel,con risoluzione massima di 1900x1200 e dotato di una fedeltà cromatica superiore ai precedenti modelli di Dell. Il supporto all'HDCP e la presenza di ingressi DVI, VGA, S-Video e Component rendono questo monitor da 6 ms particolarmente adatto ai fini videoludici. Il punto debole della periferica è il prezzo di 1.558 euro, considerando che il pannello utilizza delle lampade fluorescenti e non la retroilluminazione a LED che inizia a prendere piede.

MOTORAZR V3xx

- **Produttore:** Motorola
- **Internet:** www.motorola.com
- **Prezzo:** € 299

COME i nuovi episodi di una saga di successo, i remake o i successori di un telefono conosciuto o apprezzato dal pubblico possono, talvolta, riservare delle spiacevoli sorprese ai consumatori. Per fortuna, non è questo il caso dell'ultimo nato della famiglia V3!

Successore ideale del V3x e denominato da Motorola V3xx, il nuovo terminale della serie "Razr" sembra voler proporre un ritorno alle origini, correggendo i difetti (veniali, per la verità) del V3x e riprendendo le caratteristiche che, almeno in parte, avevano decretato il successo del primo, leggendario V3. In primo luogo: il look.

Una delle novità che meno avevano entusiasmato gli appassionati di telefonia mobile nel V3x era la scelta dei materiali, che, partendo dalle eleganti cover in alluminio anodizzato del V3, erano passati a più grezzo chassis in plastica grigia, accompagnato da un sensibile aumento dello spessore: dai 14 millimetri del "primo" Razr a 20.

Il V3xx pare aver fatto una cura dimagrante: lo spessore è tornato a una più consona dimensione di 15 millimetri, mentre si è allungato di mezzo centimetro. Ha abbandonato anche lo chassis in plastica e il guscio è di nuovo metallico, pur essendo più leggero del predecessore. Display (320x240 a 262.000 colori) e tastiera restano gli stessi, mentre migliora l'autonomia grazie a cui, finalmente, si riescono a trascorrere due giorni senza ricarica.

Tra i punti negativi, che precludono a una miglior valutazione "ludica" del terminale, bisogna sottolineare la risibile memoria interna di soli 50 MB (contro i 64 del predecessore). Memoria espandibile con una miniSD che, però, non è compresa nella confezione.

Se non fosse per la memoria, sarebbe il miglior terminale della serie Razr. Con una miniSD risolverete il problema. **7½**

- ottima ergonomia, robustezza e look
- buon display
- buona autonomia
- scarsa memoria interna

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

NOM

NOM è un titolo che può essere giocato con un solo dito e che richiede semplicemente di premere con grande tempestività l'unico pulsante presente nell'interfaccia. L'idea del gioco, di per sé, non è particolarmente originale: Nom è semplicemente il nome del protagonista, un ragazzino che per tutto il tempo non fa altro che correre, superando ostacoli e, occasionalmente, affrontando l'immencablie boss di fine livello. La grafica è piuttosto stilizzata (lo schermo è monocromatico, anche se varia continuamente il colore): non esistono background e Nom corre lungo un'interminabile linea nera tratteggiata. Ciò che rende *NOM* unico e irresistibile è il suo livello d'interazione: a ogni fase di gioco, l'orientamento dello schermo cambia, obbligando a mutare freneticamente l'impugnatura del proprio telefono, girandolo e rovesciandolo per seguire l'azione. Da provare.

- Produttore: Living Mobile
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gamevil.com

Unico, geniale e dissacrante. Solo 10 livelli, ma la presenza di una miriade di codici segreti da scoprire ne prolunga la longevità! **8**

Provato

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

Tornano su cellulare gli agenti della squadra anti-terrorismo più famosa della letteratura fantapolitica. *Rainbow Six*, creato dalla fantasia dello scrittore americano Tom Clancy, giunge con *Vegas* al sesto capitolo della serie (dopo *Urban Crisis, Raven Shield, Broken Wing, Rainbow Six 3* e *Lockdown*). Questa volta, la squadra è chiamata a farsi un giretto per Las Vegas, tra casinò, tavoli da gioco e strade affollate, per sventare l'ennesimo complotto basato su una superarma a microimpulsi capace di uccidere milioni di persone. Il sistema di controllo è tradizionale: spostando un cursore si comandano simultaneamente i movimenti di entrambi i membri della squadra, coordinandone anche le azioni a fuoco.
La parte migliore di questa midlet, però, sono i sottogiochi che si alternano alle sequenze principali, primo tra tutti il livello del "cecchino", che ricorda straordinariamente il divertente *Silent Scope* di Konami.
Un altro grande capitolo.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

Il sistema di controllo è il solito, i sottogiochi, però, sono tutti da provare. Un altro grande titolo in perfetto stile Gameloft. **8**

Rivoluzioni cellulari

La presentazione al pubblico di iPhone, il nuovo telefono cellulare prodotto da Apple, è avvenuta qualche mese fa e il lancio europeo del dispositivo è atteso per la fine di quest'anno. Naturalmente, non appena saremo riusciti a mettere le mani su un terminale, realizzeremo un'esaustiva e tempestiva recensione su GMC. Voci sempre più insistenti, peraltro, affermano che anche Microsoft sia in procinto di seguire le orme della casa di Steve Jobs. Dopo aver realizzato Zune (**www.zune.net**), praticamente l'iPod di Microsoft, Bill Gates sarebbe seriamente intenzionato a sviluppare un telefono cellulare sostanzialmente analogo a iPhone. L'autorevole sito americano "CrunchGear" (**http://crunchgear.com**) riferisce, inoltre, che il dispositivo non adotterà il sistema operativo di Microsoft, Windows Mobile (la risposta di Microsoft al Symbian di Nokia), ma sarebbe invece basato su un'interfaccia nuova, sostanzialmente derivata da quella di Zune. Resta da capire, se il progetto andrà davvero in porto, cosa dirà Microsoft ai suoi partner che hanno accettato Windows Mobile come sistema operativo al posto di Symbian. Le sorprese, però, non finiscono qui: anche un colosso ludico come Nintendo potrebbe presto sviluppare un terminale ibrido, per metà telefono, per metà console portatile (un po' come il vecchio Nokia N-Gage insomma). Un brevetto, depositato in America verso la fine del 2001 e reso pubblico soltanto il 27 giugno scorso, descrive proprio un "dispositivo elettronico avente simultaneamente funzione di gioco e di telefono", illustrando nel dettaglio alcune caratteristiche tecniche, come quella di "mettere automaticamente in pausa il terminale all'arrivo di una chiamata".

Il Sistema GIUSTO

Il Sistema medio ha un nuovo campione, ed è una GPU DirectX 10. La GeForce 8800 GTS 320 MB condivide tutta l'architettura della GTS a 640 MB, e si distingue solo per il quantitativo di memoria dimezzato. Ma per 350 euro è la miglior VGA che si possa acquistare.

MEMORIA FERREA

Gli appassionati di hardware ricorderanno certamente la corsa all'upgrade della RAM che ebbe luogo nel lontano 1995, quando l'uscita di Windows 95 sottolineò l'inadeguatezza dei PC muniti di 2 o 4 MB. A distanza di un decennio, la situazione sembra riproporsi con il debutto di Windows Vista, che ha messo in ginocchio i sistemi muniti di 512 MB, incapaci di eseguire i giochi più recenti all'interno delle eleganti finestre del nuovo sistema operativo. Sebbene un raddoppio dei moduli DDR1 e DDR2 assicuri una buona fluidità a giochi quali *Gothic 3* o *Oblivion*, chi punta a godere al meglio dei motori 3D di nuova generazione dovrebbe seguire l'esempio del nostro Sistema medio, da questo mese dotato di 2 GB di RAM. L'intelligente sistema di allocazione dei file adottato da Vista, e le voluminose texture sfruttate dai giochi basati sull'Unreal Engine 3, faranno buon uso dei 1024 MB aggiuntivi, riducendo gli accessi all'hard disk e assicurando un framerate più costante.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme QX6700 € 1.010**
  Socket 775 – 2,66 GHz - Quad Core – 8 MB Cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Core 2 E6600 Duo € 300**
  Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 4200+ € 165**
  Socket AM2 – 2,2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Il quadruplice core di Kentsfield, il processore più potente mai prodotto da Intel, darà il meglio con i primi giochi del 2007 specificatamente pensati per il multithread, ma già oggi vince a mani basse in tutti i benchmark. Le CPU adottate dalle configurazioni più economiche eseguono senza incertezze anche i motori di gioco più esigenti.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200**
  575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 MB € 359**
  500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI
- **SISTEMA BASE: GeForce 7600 GT € 130**
  560 MHz Core – 256 MB GDDR3 1,4 GHz – Bus 128 Bit – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

ATI deve sbrigarsi con il suo nuovo chip: con l'uscita della GeForce 8800 GTS 320 MB, NVIDIA si è assicurata la presenza in tutte e tre le fasce del nostro sistema, offrendo per 300 euro una soluzione compatibile con le DirectX 10.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 330**
  NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 150**
  Intel P965 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 2 PCI 1x – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Asus M2N-E € 100**
  nForce 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 2x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gigabit

Il chipset 680i per Core 2 fa da base alla configurazione più potente, quella che, oltre a una coppia di 8800 in SLI, adotterà in futuro una terza GPU NVIDIA per accelerare la fisica dei giochi. Le piattaforme più economiche assecondano la fame di dati delle CPU Core 2 e Athlon X2, assicurando espandibilità e prestazioni di tutto rispetto.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Dominator [illegible] € 5[illegible]**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 1111 MHz – 2,4V – Dissipatore attivo
- **SISTEMA MEDIO: 2 GB Corsair 6400 € 230**
  2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value € 100**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze [illegible]-5-5-1[illegible] a 800 MHz – [illegible].8 V – Dissipatore Metallico

Il chipset 680i per Core 2 merita di essere abbinato a RAM straordinariamente veloci, come le Dominator di Corsair, capaci di avvicinarsi ai 1.200 MHz. Le configurazioni più economiche adottano moduli a 800 MHz più comuni, ma il Sistema medio si distingue per il quantitativo doppio di memoria, capace di assecondare appieno Windows Vista.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 990
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Dell E228WFP € 455
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 5 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 230
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

Il formato widescreen domina il comparto monitor, che vede tre LCD muniti di HDCP e cristalli a bassa latenza assecondare le esigenze degli artisti del frag e quelle di chi utilizza il PC per riprodurre i contenuti video HD. I modelli adottati dalle due configurazioni più economiche offrono una diagonale e una qualità cromatica inferiori rispetto allo schermo ideale, ma esaltano comunque l'aspetto degli ultimi giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Plextor 760SA € 140
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA MEDIO: Philips SPD6001BD/00 € 55
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x – Lightscribe

■ SISTEMA BASE: NEC ND-4571 € 40
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD-R 16x – DVD+R DL 8x – DVD RAM

Il prezzo proibitivo dei primi masterizzatori Blu-ray spinge i tre sistemi a restare legati alle comuni unità DVD-R/RW. Se il modello scelto per il Sistema Ideale si distingue per essere l'unico masterizzatore SATA capace di raggiungere la velocità di 18x, le unità NEC e Philips adottate dalle configurazioni più economiche abbinano, alle ottime prestazioni, la possibilità di creare etichette laser.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 580
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 400 GB € 140
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Maxtor Diamond Max 10 250 GB € 70
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.450	€ 1.942	€ 910
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

DISCHI DI RETE

La trasformazione delle case italiane in centri multimediali in cui PC, console e Media Center condividono film, musica e video in alta definizione, rende i dischi ethernet un'interessante comodità. Ecco tre modelli adatti a ogni esigenza:

Maxtor Shared Storage II
€ 410

La connessione Gigabit Ethernet e un Diamond Max 10 da 500 GB con 16 MB di buffer assicurano ottime prestazioni, anche se il disco è utilizzato contemporaneamente da più utenti. È disponibile la versione da 1 TB.

Lacie Ethernet Disk Mini 320 GB
€ 250

Un case in alluminio di dimensioni ridotte, che riesce a raffreddare l'hard disk e la CPU interna facendo uso solo di una piccola ventola. Per chi vuole arricchire la scrivania con un disco elegante e silenzioso.

NetGear SC101
€ 99

Pronto ad accogliere due dischi PATA configurabili in RAID 0 o 1, il NetGear esiste anche in una versione più costosa, munita di interfaccia Gigabit Ethernet.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

TRANSIZIONI

Le prime domande relative a Windows Vista sono giunte in redazione poche ore dopo il debutto del nuovo sistema operativo, a riprova del fatto che, indipendentemente dalle migliaia di ore spese da Microsoft nel tentativo di rendere la migrazione indolore, ci saranno molti programmi, giochi o componenti hardware con qualche "problema di relazione" con il nuovo sistema operativo. Le difficoltà iniziali verranno certamente superate e l'arrivo dei giochi DirectX 10 ci ripagherà degli attuali sforzi. Ammetterete che è sufficiente concentrarsi sulle immagini di *Crysis* per addolcire l'amara pillola dell'assenza di driver a 64 bit per la vostra webcam.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

FRAMERATE AMBULANTE

Sai indicarmi un notebook in grado di eseguire degnamente gli ultimi giochi e che non costi più di 1.300 euro? Ho letto che dovrei attentamente evitare i modelli muniti di memoria Turbocache, ma posso, per esempio, acquistare un modello con processore Core 2 T5500 o devo necessariamente puntare sul T5600 con 4 MB di cache L2?

Albzac

La sigla Turbocache indica la possibilità, da parte della GPU, di calcolare in tempo reale il quantitativo di RAM video necessario al gioco in esecuzione e di accedere, tramite il bus PCI-Express, alla memoria principale del sistema. Nonostante le affermazioni di NVIDIA e ATI (che ha battezzato la stessa tecnica HyperMemory), le schede che condividono la RAM con il processore centrale offrono prestazioni inaccettabili nei giochi, se non impostando il livello di dettaglio più basso.
Per questo motivo, non posso che consigliarti di puntare su uno dei tanti notebook muniti di GeForce Go 7600 o Mobility Radeon X1800 e almeno 128 MB di memoria GDDR3.
Per quanto riguarda i processori, solo i Core 2 della serie T7000 godono di 4 MB di cache: i T5500 e T5600, muniti entrambi di 2 MB, si differenziano solo per la velocità di clock, rispettivamente pari a 1,6 e 1,8 GHz. Le prestazioni del T5600 sono comunque accettabili, soprattutto considerando che, nei notebook più economici, a determinare le prestazioni complessive è quasi sempre la GPU. Visto il tuo limite di spesa, ti consiglierei di valutare l'acquisto di un Toshiba Satellite P100 o di un HP Pavillion DV9049, basato su Turion 64 X2.

I termini TurboCache e HyperMemory nascondono una modalità di condivisione della RAM di sistema che andrebbe attentamente evitata dai videogiocatori.

UN AGENTE ESIGENTE

Dopo aver assemblato il computer dei miei sogni, seguendo i consigli di GMC e GMC Hardware, ho scoperto, tristemente, di non poter eseguire *Splinter Cell: Double Agent*. L'esecuzione dell'ultima missione di Sam Fisher viene infatti bloccata sul nascere da una finestra di errore. Nei forum di Ubisoft, molti utenti scrivono che il gioco non è compatibile con la mia GeForce 8800.

Panph

Splinter Cell Double Agent gradisce solo le schede 3D di classe 9.0c, e ha qualche problema anche con le GeForce 8800.

La complessità della GPU G80 sembra avere colto impreparati gli sviluppatori dei ForceWare, che non sono riusciti a rendere la prima scheda di classe DirectX 10 ancora compatibile con alcuni titoli pensati per le DX 9.0c. Contrariamente a quanto accade in *Call of Juarez*, che risulterà giocabile solo grazie a una futura versione dei driver, *Splinter Cell Double Agent* può essere avviato in una modalità dal rendering limitato, eseguibile correttamente anche dalle 8800 GTS e GTX. Crea un collegamento sul desktop al file **SplinterCell4.exe** presente nella cartella di installazione del gioco e, raggiungendo il menu **Proprietà**, aggiungi in coda al percorso **"Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent\SCDA-Offline\System\SplinterCell4.exe"** l'estensione **-II**.
Il gioco si avvierà normalmente, ma non potrai modificare alcuna impostazione grafica, limitandoti a eseguire *Double Agent* al livello di dettaglio medio. Se nel tuo PC è presente un chipset nForce

Le suadenti edizioni OEM di Vista

La necessità di avere un'installazione di XP attivata e munita di Service Pack, per utilizzare le versioni aggiornamento di Windows Vista, sta spingendo molti utenti a prendere in considerazione le versioni OEM del nuovo sistema operativo di Microsoft. Privi della elegante confezione che caratterizza le edizioni normali, i pacchetti OEM si distinguono per essere disponibili in versioni separate a 32 o a 64 bit, e soprattutto per la politica di upgrade adottata nei confronti dell'hardware. Pensate per il mercato degli assemblatori, queste economiche versioni permettono un singolo aggiornamento della motherboard o dell'hard disk principale, risultando poco adatte a chi punta a svecchiare frequentemente la propria macchina da gioco. Le sostituzioni della CPU o della scheda video non richiedono una nuova attivazione del sistema operativo e, attualmente, pare che il servizio di assistenza di Microsoft non sia molto fiscale nel disattivare le copie installate successivamente su tre diversi tipi di hard disk, ma la politica nei confronti delle copie OEM potrebbe cambiare radicalmente nei prossimi mesi. Chi impiega una scheda madre datata farà bene a scegliere con attenzione tra le tante versioni di Vista disponibili.

della serie 4 o 5, invece, riuscirai a lanciare il gioco in modalità normale semplicemente utilizzando i ForceWare 97.92 per XP (contrariamente a quanto accade in presenza dei 100.59 per Vista, che continuano a risultare incompatibili).
Approfitto della tua missiva per ricordare a tutti i fan dell'agente segreto più letale mai apparso su PC che *Double Agent* non può in alcun modo funzionare sulle schede munite di shader 1.0 e 2.0. Solo i possessori di Radeon della famiglia X1000 e di GeForce di serie 6 o 7 dovrebbero attualmente valutarne l'acquisto.

POSTA CONDIVISA

Ho installato Windows Vista su una partizione secondaria dell'hard disk e tutto, sul mio Athlon 3200+ con Radeon X1800 XT, sembra funzionare sorprendentemente bene. Vorrei, però, poter consultare la posta elettronica utilizzando Thunderbird da entrambe le partizioni. Ho installato il client, ma questo non vuole saperne di riconoscere le mie vecchie cartelle in Vista.
È un'incompatibilità del programma?

Jolt

Per far sì che Thunderbird acquisisca gli account e le regole dei messaggi presenti in una diversa installazione, è necessario far sì che riconosca il tuo profilo utente. Una volta in Vista, raggiungi la cartella di installazione del programma e crea un collegamento al desktop. Modifica il percorso del collegamento aggiungendovi l'estensione **-p** alla fine, così da avviare il configuratore di profili. Scegli l'opzione **Crea nuovo profilo** e, tramite il pulsante **Scegli cartella**, punta sulla directory **Documents and Settings\nomeutente\dati applicazioni\Thunderbird\Profiles** presente nella partizione di XP. A tale scopo, dovrai rendere visibili i file nascosti presenti nell'hard disk, operazione che in Vista può essere eseguita raggiungendo il Pannello di controllo, entrando nella sezione Opzioni cartella e scegliendo la voce **Visualizza cartelle e file nascosti** nella scheda **Visualizzazione**. Per far sì che le mail ricevute in Vista vengano immagazzinate insieme a quelle ricevute in XP, dovrai indicare alla nuova installazione la cartella contenente i file MSF. Per conoscerne la posizione, raggiungi la finestra **Impostazioni Account** e controlla il percorso indicato nella casella Cartella Locale.

ACCOUNT SMARRITI

Ho sciaguratamente dimenticato i dati d'inscrizione a Steam e ora, inserendo la CD-Key di *Half-Life 2* in un account nuovo, il programma mi informa che il codice è stato già registrato precedentemente. È possibile cancellare il vecchio account e usufruire nuovamente della CD-Key?

Fabio

Purtroppo, il codice seriale della tua copia di *Half-Life 2* è legato all'account originale da te creato e non può essere riutilizzato in uno diverso. Nella schermata iniziale di Steam, però, è presente l'opzione **Recupera profilo perso**, che ti fornirà la possibilità di ricevere via e-mail la password e lo userid smarriti.
Per procedere all'invio dei dati, Steam ti richiederà il nome del tuo profilo o, in alternativa, l'indirizzo mail usato durante la registrazione. Se non fossi a conoscenza nemmeno di quest'ultimo, non dovrai far altro che inserire la CD-Key di *Half-Life 2* nella casella Codice prodotto. Esiste anche una soluzione alla remota possibilità che il codice inserito non venga riconosciuto o non dia i risultati sperati: scannerizza la tua CD-Key e inviala in formato jpg al centro di supporto Steam, utilizzando il sito **support.steampowered.com**, spiegando brevemente l'accaduto e indicando la casella mail in cui vuoi ricevere la risposta. Il più delle volte, questa operazione fa sì che il centro di supporto cancelli l'account originale e ti consenta di crearne uno nuovo, capace di accogliere la CD-Key.
Ricorda, però, di mettere al sicuro i dati del nuovo account, perché Valve non ti darà ulteriori possibilità.

I dati d'accesso di Steam andrebbero conservati con attenzione, dato che i giochi acquistati vengono indissolubilmente legati a ogni singolo account.

Condividere la posta di Thunderbird su due sistemi operativi richiede alcune operazioni di gestione dei profili utente.

PROTEZIONE DATATA

Se il motore del mio *TrackMania Sunrise* non funzionasse in Windows Vista per motivi prettamente tecnici, proverei ad avviarne l'esecuzione in modalità compatibile, o aspetterei pazientemente una patch apposita. Ma questo gioco, su cui spendevo intere nottate sfidando gli appassionati online o creando delle piste sempre più tortuose, non parte a causa del

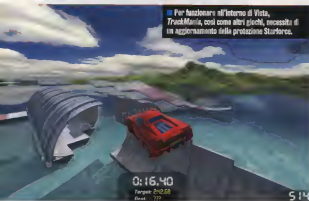
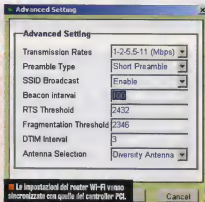
A tre anni dal suo debutto, Steam crea ancora alcuni grattacapi ai nostri lettori, ampiamente compensati dalla bellezza di giochi quali *HL2: Episode 1*.

Solo per esperti Il misterioso driver Wi-Fi

I segreti che differenziano le reti Wi-Fi veloci ed efficienti da quelle che riescono a malapena a mantenere una connessione tra due PC posti in stanze differenti sono molti, e contemplano l'impiego di antenne direzionali e amplificatori di segnale. Alcune migliorie nella stabilità del segnale possono però essere ottenute anche solo modificando le impostazioni software dell'adattatore Wireless, raggiungibili entrando nel suo menu Proprietà in Gestione Periferiche. Se la rete è sottoposta a forti interferenze, prodotte da quella di un vicino o da un apparecchio elettrico posto tra i PC, può essere utile diminuire il valore **Beacon Interval**, in modo da migliorare la stabilità connessione.
I valori **RTS Threshold** e **Fragmentation Threshold** andrebbero innalzati se si punta a migliorare la velocità di trasferimento dati, e abbassati negli ambienti in cui la scomparsa del segnale è frequente. Se la voce **Preamble Type** offre l'opzione **Short**, sarà possibile diminuire le dimensioni del pacchetto usato per sincronizzare il trasmettitore e il ricevitore, a tutto vantaggio della velocità e senza controindicazioni. L'opzione **DTIM Interval** interessa, invece, chi usa i notebook: abbassandone il valore, l'access point ridurrà il numero di pacchetti inviati al portatile per mantenere la connessione anche in assenza di traffico, impegnando meno la batteria di quest'ultimo. Non bisogna però diminuirne il valore eccessivamente, o il notebook segnalerà un'assenza di rete.

Le impostazioni del router Wi-Fi vanno sincronizzate con quelle del controller PCI.

Se, dopo aver agito sulle impostazioni, la connessione continua a essere instabile, non rimane che puntare sul router e gli access point muniti di antenne MIMO.

Per funzionare all'interno di Vista, *TrackMania*, così come altri giochi, necessita di un aggiornamento della protezione Starforce.

sistema di protezione Starforce, che pare non voler funzionare all'interno del nuovo sistema operativo. È perché sto utilizzando la versione a 64 bit? Sono disposto anche a formattare nuovamente il sistema e a installare la versione a 32 bit o, in alternativa, anche a tornare a XP.

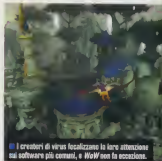
inf_verno

Per evitare che il sistema di protezione Starforce interferisca con l'esecuzione di *TrackMania*, non è necessario procedere ad azioni drastiche quali la reinstallazione del sistema operativo. Dopo aver installato il gioco, ciò che devi fare è scaricare l'archivio compresso disponibile all'indirizzo **www.star-force.com/support/sfdrvup.zip**. Al suo interno troverai un eseguibile chiamato **sfdrvup.exe** che, una volta avviato in modalità Amministratore, (scegliendo l'opzione apposita nel menu accessibile con il tasto destro del mouse) aggiornerà i driver di riconoscimento del CD, permettendoti di giocare senza problemi. La stessa procedura risolve i problemi di avvio di tutti i titoli legati a Starforce e, una volta effettuata, evita che il problema si ripresenti nelle installazioni successive.

PANICO BRUCIANTE

Sono in piena astinenza da *WoW* a causa dell'angosciante messaggio di errore **Unable to Validate Game Version**, che compare non appena cerco di collegarmi con i server di *The Burning Crusade*.
È successo qualcosa al mio account? I miei sudatissimi personaggi rischiano qualcosa? Aiutami Quedexi

Edward

Il tuo account è sano tanto quanto i tuoi personaggi, le cui caratteristiche (se la cosa può rassicurarti) vengono duplicate su una serie di server di backup posti nei pressi di Parigi, capaci di resistere anche al più catastrofico dei cataclismi hardware. Perché il messaggio di errore scompaia, non devi far altro che lanciare l'eseguibile **Repair.exe**, presente nella cartella di installazione del gioco, rimanendo connesso a Internet. In questo modo, rimpiazzerai il file corrotto che rende impossibile l'autenticazione della tua copia del gioco. Ti consiglio di avviare anche una scansione antivirus dell'hard disk, dato che il problema in questione è, il più delle volte, causato da un noto spyware.

I creatori di virus focalizzano la loro attenzione sui software più comuni, e *WoW* non fa eccezione.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA. Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è ritenuta una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessario per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Educare i collaboratori [illegible] na parola [illegible] oggetti da lan[illegible] di [illegible] natura, meglio se grossi
Gioco Preferito: [illegible]

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E [illegible] la pretesa di essere pagato, soprattutto
Gioco Preferito: UFO: Afterlight

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Scrivere recensioni a bordo di aeroplani e auto da rally [illegible] per questo che i [illegible] sono seminati ovunque?
Gioco Preferito: Resident Evil 4

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Fare le solite battute di pessimo gusto sul [illegible] capo [illegible] piace molto sentirsi [illegible] gli e nei film americani.
Gioco Preferito: Tutti i giochi dell[illegible]

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: [illegible] più vers[illegible] dei preziosi supporti ottici di GMC, tempo rec[illegible] sando alm[illegible] re PC diversi
Gioco Preferito: [illegible]

YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible] pesanti elmi [illegible] danzare come un [illegible] sul palco [illegible] Lato Oscuro [illegible]
Gioco Preferito: SW: [illegible]

ELISA LEANZA
Specializzata in: [illegible] che suoi fine [illegible]
Gioco Preferito: Resident Evil 4

Fame di conquista

Come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare il Tiberium.

L'avevamo anticipato sul numero scorso: i mesi in cui ci troviamo a scrivere sono a rischio indigestione di giochi strategici in tempo reale.

Dopo il colossale *Supreme Commander* di Chris Taylor e dei suoi Gas Powered Games, è il momento di Electronic Arts per schierare in campo il proprio pezzo da novanta. Quale scelta poteva essere più azzeccata che proporre uno dei capostipiti del genere? Ed ecco arrivare a passo di carica *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, il "ritorno alle origini" (quelle del 1995, per chi ha qualche annetto videoludico sulle spalle) per una saga che ha scritto le regole degli RTS. Non potevano mancare la GDI, la confratemita di Nod (con il suo carismatico leader Kane), il classico terzo incomodo di ogni strategico che si rispetti, e il Tiberium – il misterioso cristallo con cui non è bene condividere lo spazzolino da denti. Il resto lo troverete scritto nelle otto pagine di recensione a opera dell'indistruttibile Vincenzo Beretta.

Sarà preferibile lo stile "monumentale" adottato da *Supreme Commander* o l'approccio alla "squadra che vince" di *C&C 3*? Questo sarete voi a deciderlo, ma siamo disposti a scommettere che anche il bilanciamento delle fazioni nelle arene multiplayer sarà un criterio discriminante. *Starcraft* insegna.

Senza voler mancare di rispetto a nessuno degli altri titoli dedicati alla strategia e provati nelle prossime pagine, spostiamo l'attenzione su *Resident Evil 4*. Con il passo lento e strascicato di uno zombi, il survival horror di Capcom ha raggiunto anche il PC. La qualità della conversione ha lasciato un po' di amaro in bocca all'esigente Alberto "Pape" Falchi. In realtà, alla luce dei due anni di ritardo rispetto all'incarnazione PlayStation 2, era lecito attendersi qualcosa in più, soprattutto per quanto riguarda i contenuti extra e il sistema di controllo. Gli appassionati, però, saranno quasi certamente equipaggiati con un joypad, oltre ad avere una buona dose di sangue freddo. Si facciano sotto, dunque. I Non Morti aspettano solo di essere tagliati, sforacchiati e presi a calci, in un quarto capitolo che sa dare nuova linfa a una serie già molto amata.

Lontano dai fasti grafici di *Oblivion* o *Neverwinter Nights 2*, *Geneforge IV: Rebellion* saprà soddisfare, invece, chi crede che un gioco di ruolo debba molto alla trama e alla profondità dei temi trattati. Un altro tributo ai videogiochi "di sostanza" viene da *Mr Robot*, il puzzle game che strizza l'occhio ai GdR giapponesi e alla letteratura cyberpunk, non senza un pizzico di ironia. Due prove che non si vive di solo Tiberium, anzi. . .

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 84

pag. 92

pag. 96

pag. 98

BUDGET

pag. 100

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Offrirsi come bersaglio umano per proteggere altare dell'umorismo becero/confuso.
Gioco Preferito: *Neverwinter Nights 2*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES* e *GTR*. Anche della montagna... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco Preferito: *Race*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Creare e risolvere i problemi redazionali dei suoi capi, ma sempre con un certo stile new business.
Gioco Preferito: Chaos Theory

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Inserire audaci errori nei testi per verificare che i suoi capi siano sempre attenti. Il fatto è che sono anche grossi..
Gioco Preferito: *Rainbow Six Vegas*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Proporre patti diabolici e a doppio taglio tra una sessione di *World of Warcraft* e l'altra.
Gioco Preferito: *The Burning Crusade*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche farlo in fretta.
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. Il problema sorge quando i dubbi sono più di 3.000 per recensione.
Gioco Preferito: *Sam & Max*

Dalla mappa strategica, si decide il prossimo scenario da giocare tra quelli disponibili.

Le unità di fanteria si possono asserragliare negli edifici, ricevendo protezione dalle armi leggere.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

EA rilancia il padre di tutti gli RTS.

IN ITALIANO

Command & Conquer 3 verrà distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale, programma e, notizia davvero gradita, doppiaggio dei filmati. Il gioco è disponibile unicamente in versione DVD.

NON **è sbagliato affermare che *Command & Conquer* rappresenta il padre dei moderni giochi di "strategia in tempo reale".**

Malgado diversi titoli basati su tale principio fossero già apparsi prima del 1995 (anno in cui il capolavoro di Westwood venne pubblicato), fu *C&C* a decretare definitivamente il successo del genere a livello planetario. Il gioco sintetizzava efficacemente numerosi concetti mutuati dai wargame storici (come la funzione e la potenza relativa sul campo di battaglia delle varie armi, dalla fanteria, ai trasporti truppe, ai carri) con altri che provenivano dal settore dei gestionali: la spesa di "risorse" per costruire edifici che, a loro volta, aiutavano uno schieramento a produrre unità o a migliorare il comportamento di quelle già schierate.

Per *C&C*, Westwood realizzò anche un'ambientazione completamente originale (il titolo precedente, *Dune II*, che aveva di fatto dato il via al fenomeno degli RTS, era basato sui romanzi di Frank Herbert). In un futuro molto vicino, la Terra era stata bombardata da frammenti di un minerale extraterrestre, un cristallo verde cui era stato dato il nome di Tiberium. Intorno alla preziosa sostanza, che racchiudeva riserve energetiche inimmaginabili, si era scatenata una guerra planetaria tra due forze: la Global Defense Initiative (o GDI), descritta come "una versione più potente e meglio equipaggiata delle Nazioni Unite", e la Confraternita di Nod, un'organizzazione terroristica guidata da un carismatico e misterioso personaggio noto come Kane. Qualche tempo dopo, gli sviluppatori deliziarono il mondo del gioco con uno "spin off" dalla trama ancora più ardita: *Red Alert*, collocato in un universo parallelo caratterizzato da una tecnologia "fantascientifica" ispirata alle visioni del futuro degli Anni '40 e '50.

Sono trascorsi dodici anni dall'uscita di *C&C*, e la serie, un tempo costantemente all'avanguardia nel settore degli RTS, si era oggettivamente un po' appannata. Dopo avere rilevato Westwood, Electronic Arts aveva proposto una nuova ambientazione per il gioco: una visione più realistica del nostro pianeta, ispirata alle tensioni del mondo contemporaneo, e con Stati Uniti, Cina e terroristi mediorientali impegnati nella lotta per il controllo delle risorse planetarie. Intitolata *Generals*, questa

> **"Il gioco è un distillato dei fondamenti degli RTS"**

linea di giochi, sebbene qualitativamente dignitosa, tradiva francamente lo spirito dell'originale e non introduceva niente di memorabile nel panorama degli strategici moderni. Paradossalmente, la ripubblicazione di tutti i giochi "classici" di *C&C* nella raccolta *Command & Conquer: The First Decade* aveva mostrato quanto fossero ancora freschi, dopo oltre un decennio, il fascino e la creatività degli originali.

Poteva EA commettere l'errore di abbandonare una delle proprietà intellettuali più forti e famose tra quelle da lei controllate? La risposta è stata un sonoro "no!". Dopo un'attesa che è parsa infinita, la saga della lotta tra Nod e GDI per il controllo del Tiberium è finalmente ripresa – con un gioco il cui titolo non lascia spazio a dubbi: *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*.

DI TUTTI I COLORI

Siamo nel 2047. Da poco più di quindici anni, una precaria pace è scesa sul nostro pianeta. La Confraternita di Nod, dopo gli eventi narrati in *C&C: Firestorm*, sembra essere stata definitivamente sconfitta.

La nuova minaccia per gli abitanti della Terra è rappresentata dal grave deteriorarsi delle condizioni climatiche. L'infestazione di Tiberium, un minerale che sembra avere

IL MULTIPLAYER

Tiberum Wars supporta la classica modalità multiplayer basata sullo "skirmish": chi organizza la partita sceglie il tipo di mappa (da due a otto giocatori) e il numero di risorse di partenza, quindi i partecipanti decidono con quale fazione combattere. EA ha grossi piani per le partite su Internet, e progetta di supportarle con un sito dedicato ispirato agli sport professionistici. Ciò significa che le battaglie potranno essere "trasmesse" attraverso la Rete anche a eventuali spettatori, nonché commentate dai giocatori stessi o da altri appassionati, i quali evidenzieranno le azioni meglio riuscite o il perché una certa strategia ha funzionato (o meno) – un po' come avviene con le partite di basket e football americano. Come sempre, attendetevi un aggiornamento su questo aspetto del gioco in uno dei prossimi numeri di GMC.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI COMMAND & CONQUER 3

ENCICLOPEDIA TECNOLOGICA

Man mano che si procede nelle varie campagne in cui *Tiberium Wars* è suddiviso, il gioco sblocca informazioni dettagliate sui mezzi, le unità, le tecnologie e le fazioni del mondo di *Command & Conquer*. Tali dati sono conservati in un'enciclopedia online che il giocatore può consultare in qualsiasi momento, ma la raccolta non è sempre automatica. Completando i vari scenari che compongono le campagne, e in particolare alcuni obiettivi particolari, si sbloccano informazioni specifiche altrimenti non disponibili. Dal momento che è consentito terminare uno scenario anche se non si sono conseguiti tutti gli obiettivi secondari, è perfettamente possibile che alcuni dati rimangano celati. Nella schermata di valutazione che segue ogni scenario, è dato di controllare se qualcosa ci è sfuggito ed è possibile cercare di fare meglio la volta successiva rigiocando la missione.

Il gigantesco "mirino" del cannone a ioni della GDI è impressionante.

Alcune battaglie sono imperniate sul controllo di edifici famosi, come il Pentagono.

La GDI è in grado di organizzare attacchi aerei devastanti, capaci di radere al suolo una vasta aera in pochi secondi.

INTELLIGENZA ADATTIVA

Quando si gioca contro il computer, c'è solo una cosa che fa infuriare di più di un devastante "rush" del nemico al quale non c'è modo di rimediare: un avversario che si fa regolarmente sorprendere dal nostro rush. Per ovviare a tale problema endemico in molti RTS, EA ha creato per *C&C 3* un particolare tipo di intelligenza Artificiale chiamata "adattiva". Il giocatore può, nelle partite in skirmish, decidere individualmente per ogni avversario gestito dal computer una tattica di base, che varia tra "difensiva totale" (chiamata "Tartaruga") e "furiosa" ("Rullo Compressore"), con tre alternative più bilanciate (inclusa l'interessante "Guerriglia") e la possibilità di lasciare che il computer decida una tattica casualmente. Ciò è totalmente indipendente dal livello di difficoltà, che a sua volta può variare tra "Facile", "Medio", "Difficile" e "Brutale".

l'inquietante capacità di "riprodursi", è ormai fuori controllo e il mondo è stato diviso dalla GDI in tre tipi di aree, o "zone".

Le "zone blu" sono regioni ancora incontaminate, dove clima e condizioni ambientali offrono un luogo ideale in cui abitare; esse coprono il 20% della superficie terrestre, e sono occupate da una percentuale minima della popolazione. Le "zone rosse" sono aree desolate, rese totalmente inabitabili dal Tiberium, e hanno ormai divorato il 30% del pianeta. I restanti territori, circa il 50%, sono classificati "zone gialle" e in essi dimora la vasta maggioranza degli abitanti della Terra.

Le condizioni di vita nelle zone gialle si contrappongono radicalmente a quelle delle zone blu (protette dalla GDI), con l'infestazione di Tiberium stabilizzata su livelli ridotti, ma sufficienti a causare gravi disagi ambientali. Tale situazione è esacerbata dalla sovrappopolazione, dalle gravi difficoltà economiche e dalle aspettative di vita ridotte. È in queste aree che i focolai rimasti della Confraternita di Nod raccolgono il maggior sostegno popolare, grazie soprattutto alla percezione, da parte di coloro che vi sono confinati, che la GDI stia imponendo con la forza un'enorme ingiustizia, impedendo l'accesso alle zone blu a miliardi di persone disperate. Questo stato di perenne tensione esplode all'improvviso, quando un missile nucleare Nod distrugge la stazione spaziale Philadelphia – il fulcro della struttura di comando e controllo della GDI. Approfittando della confusione, forze Nod guidate da un redivivo Kane lanciano un attacco su vasta scala contro le zone blu, riuscendo a conquistare posizioni strategiche e luoghi di valore politico e simbolico (come la Casa Bianca).
La nuova guerra per il Tiberium è iniziata!

IL PESO DELLA TRADIZIONE

Gli eventi che fanno da sfondo alla nuova puntata di *C&C* sono narrati nelle fasi iniziali del gioco, attraverso una serie di filmati

La fanteria armata con missili anticarro è letale per i veicoli, soprattutto nei centri urbani.

Alla fine di ogni partita multiplayer si ricevono statistiche dettagliate sull'andamento della stessa.

che si avvalgono di attori in carne e ossa, scenografie realizzate in studio e sequenze in computer grafica.

È un ritorno - e alla grande! - allo spirito più genuino della serie, e a quegli Anni '90 in cui James Earl Jones e Michael Biehn ci accompagnavano nelle battaglie per il Tiberium. Lo stile della presentazione e il modo con cui gli elementi della trama sono introdotti, però, riflettono profondamente l'anima del nostro XXI secolo. Non è difficile intravedere, nella distruzione della stazione spaziale Philadelphia (che avviene in diretta televisiva, a metà di una giornata apparentemente tranquilla), nel panico che esplode all'improvviso per le strade, e nell'attacco a "simboli" dell'occidente come la Casa Bianca e il Pentagono, la metafora degli avvenimenti (reali) che cambiarono il nostro mondo nel 2001 - nonché del modo con cui la società ormai percepisce tali sconvolgimenti pressoché in tempo reale, e in diretta nelle proprie abitazioni.

Tiberium Wars è strutturato su tre campagne e una modalità multiplayer basata sullo "skirmish". Due delle campagne sono dedicate alla GDI e alla Confraternita di Nod, e possono essere intraprese subito, una volta avviato il gioco; la terza, imperniata sui misteriosi alieni Scrin, deve invece essere sbloccata con il completamento delle prime due. GDI e Nod iniziano con un "prologo", composto da una singola missione di difficoltà introduttiva, che narra gli eventi antecedenti la distruzione della stazione spaziale Philadelphia. Da lì, ogni campagna si dipana attraverso una serie di scenari collegati da una struttura "semiflessibile": spesso è infatti consentito, una volta completata la missione, decidere quale

LA GDI

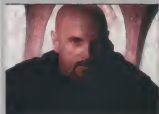
Le forze della GDI sono state definite come "le Nazioni Unite, ma meglio armate ed equipaggiate". Nell'universo fittizio di *Command & Conquer* esse rappresentano la potenza militare del mondo "libero", anche se molti di coloro che vivono in aree dilapidate o disagiate potrebbero contestare tale definizione. La GDI è caratterizzata da truppe di élite e armamenti tecnologicamente sofisticati, anche se molto costosi, e ha il supporto dei ricchi abitanti delle "zone blu" del pianeta.

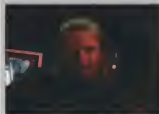
JACK GRANGER
Il deciso ma filosofico comandante GDI da cui riceviamo gli ordini. È in disaccordo con il suo superiore, Redmond Boyle, sulla necessità di produrre armi al Tiberium per contrastare la minaccia aliena. È interpretato da Michael Ironside ("Top Gun").

REDMOND BOYLE
Il direttore della GDI è un civile responsabile di operazioni militari, e per questo non molto ben visto dagli ufficiali dell'organizzazione. Spinge politicamente affinché si impieghi il Tiberium per costruire armi di distruzione di massa. L'attore è Billy Dee Williams ("L'Impero Colpisce Ancora").

KIRCE JAMES
L'ufficiale operativo della GDI che riassume gli obiettivi per noi prima di ogni missione e ci aggiorna su eventuali eventi durante la stessa. È il volto che ci fa compagnia di più durante la campagna per la sconfitta di Nod, ed è interpretata da Jennifer Morrison (celebre come la dottoressa Allison nella serie "Dr House").

LA CONFRATERNITA DI NOD

Una potentissima organizzazione terroristica fondata da un misterioso individuo noto come "Kane", con riferimento alla figura biblica di Caino. La Confraternita ha una struttura di base quasi religiosa, ed è sostenuta dal fanatismo dei suoi affiliati e dal sostegno dei miliardi di abitanti della Terra condannati a vivere, nell'anno 2047, in regioni del pianeta devastate e sovrappopolate. Conta sui numeri e su equipaggiamenti spartani, ma efficaci, e su astuzie quali campi di invisibilità, sabotaggio e sovversione.

KANE
Una figura quasi leggendaria e avvolta dal mistero. Più volte considerato morto e più volte tornato a guidare la Confraternita – quasi a confermare le voci che lo vogliono immortale – Kane domina Nod con un pugno di ferro. L'attore, Joseph D. Kucan, lo interpreta fin dal primo gioco della serie.

KILIAN QATAR
La bellissima assistente di Kane in *Tiberium Wars* è una donna fanaticamente attaccata alla causa della Confraternita. Durante il gioco, però, alcuni importanti eventi metteranno in crisi la sua "fede", con risultati drammatici. L'attrice, Tricia Helfer, è diventata famosa con "Battlestar Galactica".

AJAY
L'ufficiale operativo di Nod è un giovane calmo e vagamente sardonico, che inframmezza la sintesi degli ordini giunti per noi dal comando con osservazioni personali sulla guerra, sul proprio passato e sui nemici. Molti riconosceranno nell'attore Josh Holloway uno degli interpreti di "Lost".

Il radar può essere utilizzato per esaminare aree inesplorate del campo di battaglia.

Nuovi obiettivi possono aggiungersi a quelli già assegnati anche durante lo svolgimento di una missione.

"Sferrare un attacco con mezzi non adatti porterà al disastro"

sarà la prossima che affronteremo tra le due o più che appariranno sullo schermo. L'intreccio, comunque, è abbastanza rigido, e ogni volta che un "blocco" di missioni viene completato, si passa alla parte successiva della trama.

È interessante notare che gli eventi delle due campagne si svolgono contemporaneamente. Per esempio, a una missione in cui Nod deve occupare la Casa Bianca ne corrisponde una in cui le forze GDI devono liberarla. Ciò pone il giocatore di fronte a una scelta: giocare le due campagne in ordine, così da seguire il dipanarsi degli eventi da uno dei due punti di vista e scoprire più tardi cos'era successo nel campo avverso, oppure alternare le missioni delle forze contrapposte, tentando la conquista di un importante aeroporto militare con Nod e quindi lanciandosi al contrattacco nella stessa regione con la GDI.

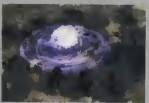
GUERRE "TIBERALI"

Una volta entrati nel gioco vero e proprio, la prima cosa che si nota è la semplicità dell'interfaccia utente e la natura intuitiva delle unità sotto il nostro comando.

Sebbene *Tiberium Wars* sia ambientato nel futuro, non è difficile riconoscere, nei vari veicoli e nelle installazioni difensive, varianti degli equipaggiamenti militari contemporanei.

Le "Orche" della GDI sono velivoli dotati di un grande volume di fuoco, ma dal menzionamento limitato; dopo una missione devono rifornirsi alla base.

SUPERARMI

Come è tradizione della serie, ogni fazione avrà a disposizione delle armi particolari di uso limitato, ma dagli effetti devastanti. Il numero è cresciuto rispetto ai titoli precedenti e ora include, oltre a classici come il Cannone a Ioni GDI, i buchi neri tascabili, i campi in grado di muovere le unità in dimensioni parallele, i dispositivi per il controllo della mente, le bombe anti-Tiberium, i dispositivi di controllo atmosferico e altre piacevolezze.

Il "Commando" GDI è un'unità potentissima e molto mobile, capace di assorbire una quantità enorme di danni.

L'EDIZIONE DI KANE

Come molti titoli di rilievo, *Commend & Conquer 3* verrà distribuito anche in edizione speciale. Denominata *Kone Edition*, la confezione (numerata e disponibile in tiratura limitata) conterrà un DVD esclusivo con il "making of" del gioco, i dietro le quinte della lavorazione del video, gli errori sul sat e una serie di filmati di strategia dedicati al modo migliore di giocare con le tre diverse fazioni. Completano il tutto tre mappe esclusive per il multiplayer, alcune livree personalizzate per le unità e una di sfondi per il desktop realizzata dai migliori artisti della comunità dei fan. Il prezzo? 49,90 euro, come la versione standard. A differenza di quest'ultima, però, la *Kone Edition* è interamente in lingua inglese.

GDI, in particolare, schiera carri armati, porta truppe, velivoli lanciamissili simili a elicotteri da combattimento, aerei da bombardamento e così via. La fanteria include reparti lanciamissili, molto vulnerabili al fuoco delle armi leggere, ma letali contro veicoli e velivoli, squadre di soldati con mitragliatori, e fanteria pesante – quest'ultima equipaggiata con scafandri da battaglia corazzati.

In generale, la GDI vanta unità tecnologicamente più avanzate e potenti, mentre Nod si affida alla forza dei numeri, del fanatismo e dell'astuzia. In *Tiberium Wars* tornano vecchi classici come le "dune buggy" armate di mitragliatrici e le moto da battaglia – mezzi che, costruiti in massa e lanciati contro il nemico, uniscono al volume di fuoco una sfuggente mobilità. Contro gli edifici e le strutture, Nod può scagliare orde di fanatici suicidi imbottiti di esplosivo, mentre unità più sofisticate includono le "Ombre" (una sorta di ninja tecnologici capaci di sorvolare la battaglia con deltaplani portatili e di disabilitare installazioni in profondità dietro le linee nemiche) e i "Sabotatori", tecnici specializzati nella "conversione" delle strutture nemiche alla causa della Confraternita.

Le unità vengono prodotte in strutture militari che devono essere costruite sulla mappa. In alcuni scenari, esse sono totalmente o in parte già presenti nella

> "Alcune unità possono combinarsi unendo le rispettive caratteristiche"

zona, ma talvolta devono essere occupate da forze alleate prima che diventino operative. A reggere l'economia di guerra vi è un'unica risorsa: il Tiberium, i cui giacimenti cristallini sono sparsi per tutta la mappa. Il minerale può essere raccolto da mezzi particolari, chiamati "Mietitrici", e quindi speso per acquistare nuove unità e strutture. Il Tiberium non è disponibile in quantità infinita: i giacimenti, con lo sfruttamento, si consumano (sebbene il minerale abbia la capacità di rigenerarsi), e su alcune mappe la lotta per il controllo di questa scarsa risorsa si rivela cruciale. Inoltre, è una materiale pericolosissimo per l'uomo, e le truppe non protette che si avvicinano troppo ai cristalli verdi vengono contaminate e danneggiate dalle letali radiazioni che essi emettono (le stesse che stanno causando il tracollo ecologico del pianeta).

Ogni missione inizia con un pugno di unità o di installazioni, e una lista di obiettivi da conseguire più o meno lunga.

Tale lista, si apprende presto, è spesso parziale, con nuove mete che appaiono man mano che completiamo quelle assegnate o che particolari eventi modificano la situazione sul campo di battaglia. Alcune sono definite "primarie" e devono essere completate obbligatoriamente se si desidera superare la missione; altre, "secondarie", sono opzionali, ma contribuiscono alla valutazione complessiva che riceveremo al termine della mappa – e molto spesso conseguirle ci aiuterà anche materialmente durante la conduzione della battaglia.

EA ha inserito nel gioco degli "indicatori di obiettivo", piccole frecce numerate che puntano verso la direzione in cui si trova un particolare punto strategico (installazioni da distruggere o da occupare, unità alleate intrappolate da liberare e così via). Tali indicatori, per nulla intrusivi, sono utili soprattutto nelle situazioni più frenetiche, quando tra esplosioni, traccianti e palazzi che crollano, si rischia di perdere il senso dell'orientamento.

STRATEGIE CHIARE

Per *C&C 3*, EA aveva promesso un ritorno alla "giocabilità limpida e immediata dell'originale". In effetti, *Tiberium Wars* appare costruito su pochi concetti di base assai solidi.

Il cuore del sistema di combattimento è il tradizionale rapporto "carta, forbice e sasso" che esiste tra le unità:

AZIONE MUTANTE

Un'altra novità introdotta da *Tiberium Wars* è la possibilità, per alcune unità particolari, di "combinarsi" in vari modi. A livello base ciò avviene, come nel caso dei trasporti truppe della GDI, con la fanteria che sale a bordo dei veicoli, aggiungendo il supporto delle proprie armi a quelle già imbarcate dal mezzo. Sono però possibili eventi più "esoterici", come i giganteschi mech "Avatar" della Confraternita, capaci di riutilizzare parti di altri veicoli per potenziare il proprio armamento di bordo. Gli Scrin, dal canto loro, sono in grado di sfruttare l'inquietante possibilità di ri-combinare e fondere insieme unità diverse, per ottenere risultati inaspettati.

■ Durante una missione, possono apparire obiettivi bonus facoltativi.

■ Gli sbarchi di truppe da velivoli sotto il fuoco nemico possono trasformarsi in bagni di sangue.

ognuna di esse è particolarmente forte contro un certo tipo di nemico e, contemporaneamente, vulnerabile contro un avversario diverso. La fanteria è fragile, ma relativamente facile da produrre, è in grado di imbracciare armi pesanti (come i lanciamissili) e di trincerarsi nei palazzi. I veicoli offrono notevole protezione, ma sono vulnerabili a bombe e missili. Questi ultimi, per quanto devastanti contro avversari corazzati e contro i velivoli, sono quasi inutili se impiegati contro i fanti; per questi ci vogliono le armi leggere, come le mitragliatrici, i cui colpi rimbalzano contro installazioni, palazzi e mezzi corazzati. E così via.

La differenza di efficacia tra le varie armi è molto sensibile, e se cinque lanciamissili possono distruggere un carro armato in pochi secondi, un numero analogo di unità armate con mitragliatrici impiegherà molto di più. La conseguenza pratica è che sferrare un attacco con mezzi inadeguati – non importa quanto numerosi – condurrà quasi inevitabilmente al disastro. D'altro canto, essendo le risorse di Tiberium e di tempo limitate, costruire un parco-unità più vario diminuirà sia la concentrazione di fuoco di quelle di un tipo particolare, sia la possibilità di scinderle in gruppi sufficientemente numerosi da essere impiegati contemporaneamente e con efficacia in diversi punti del campo di battaglia.

Il risultato è che il giocatore deve essere costantemente consapevole dei propri obiettivi strategici e del tipo di opposizione che si troverà a incontrare, o corre il rischio di spendere prezioso Tiberium per produrre unità che si rivelano scarsamente utili. Anche durante gli scontri tattici, che tendono a essere particolarmente rapidi e convulsi, un grosso vantaggio andrà a colui che riuscirà a mantenere le idee chiare e il sangue freddo necessario per impiegare le armi migliori contro i nemici presenti – non escludendo ritirate in attesa di rinforzi, nel caso in cui esse non siano disponibili.

IL FATTORE ALIENO

Una grossa novità introdotta da *Tiberium Wars*, sia a livello narrativo, sia nella giocabilità, è l'arrivo dei nuovi alieni Scrin. Questo evento dà origine a diverse genuine sorprese, e per questa ragione ne parliamo in una sezione separata. Se non volete anticipazioni, saltate i prossimi paragrafi.

Fin dal primo gioco della serie, era aleggiato il sospetto che il Tiberium fosse legato a una qualche sorta di intelligenza extraterrestre, o che esso stesso, pur essendo un cristallo, presentasse qualità simili a quelle di un organismo.

Tale intelligenza aveva già fatto la sua comparsa nei titoli precedenti, ma sempre in modo obliquo e misterioso – in *Tiberium Wars* essa rappresenta la terza fazione giocabile, e giunge sulla scena con un parco-unità di tutto rispetto.

Gli Scrin sono alieni biomeccanici provenienti, sembra, da un'astronave "dormiente" in attesa oltre i confini del sistema solare. In attesa di cosa è un mistero, ma alcuni studiosi ritengono che a risvegliare gli Scrin possa essere stato un "segnale" mandato dal Tiberium stesso. È dunque possibile che l'arrivo del minerale sulla Terra sia parte di un progetto più vasto di colonizzazione del nostro pianeta da parte degli alieni, e che la sua funzione sia modificare le condizioni ambientali in

UNA TECNOLOGIA "SAGGIA"

A sorreggere tecnologicamente la nuova puntata della saga del Tiberium c'è il motore "SAGE" ("Strategy Action Game Engine" – Motore per Giochi di Strategia d'Azione), apparso per la prima volta in *Emperor: Battle for Dune* e *C&C: Renegade* con il nome di "W3D". Ribattezzata SAGE, ed enormemente migliorata, questa tecnologia è servita come base per *C&C: Generals* e, più di recente, per *Lo Battaglia per la Terra di Mezzo 1 e 2*. Una caratteristica del SAGE è la facilità con cui possono essere realizzati effetti "alla Matrix", come, per esempio, interrompere l'azione durante un'esplosione, muovere la telecamera virtuale intorno a essa mostrando i detriti in volo, e poi ripartire con il normale fluire del tempo. In *Tiberium Wars*, tale possibilità è usata negli intermezzi che mostrano i nuovi obiettivi ricevuti dal giocatore a metà di una missione.

I "Mietitori" Scrin assorbono il Tiberium a un ritmo impressionante.

Certe battaglie ricordano scontri tra cavalieri medievali.

modo che siano più adatte a ospitarli (un po' come avviene nel ciclo di romanzi "La Guerra Contro gli Chtorr" di David Gerrold). In ogni caso, l'apparizione di questi extraterrestri ha provocato una profonda divisione all'interno della Confraternita di Nod. Alcuni ufficiali la ritengono "una minaccia superiore perfino a quella rappresentata dalla GDI", mentre Kane, il capo storico della Confraternita, sembra considerarli alleati...

Le unità Scrin sono formidabili e, durante i primi incontri, metteranno in difficoltà il giocatore grazie al loro volume di fuoco e agli inattesi talenti di manipolazione del Tiberium. In compenso, sono mediamente più "fragili" rispetto alle forze militari Nod e della GDI, e la loro strategia generale si basa sullo sviluppo di attacchi di estrema potenza e breve durata. La campagna Scrin, come abbiamo scritto, deve essere sbloccata completando prima il gioco con le due fazioni terrestri, mentre gli alieni possono essere scelti fin da subito in multiplayer e nelle mappe skirmish.

"L'immediatezza lo rende un ottimo titolo per i principianti"

L'ANGOLO DEL CRITICO

Consentiteci, prima delle conclusioni, una piccola riflessione, che apriamo con una domanda retorica: riuscirà mai EA a creare qualcosa di veramente nuovo?

Tale interrogativo ci è tornato alla mente più e più volte, mentre giocavamo a *C&C 3*. Per quanto bello, il gioco basa il proprio successo sul perfetto sfruttamento di elementi di successo già esistenti – e saldamente delineati – fin dal lontano 1995. E non parliamo solo della giocabilità, ma anche del tipo e della natura dei mezzi, delle loro forze e debolezze, nonché del metodo tattico di impiego degli stessi sul campo di battaglia. Le novità, paradossalmente, si fanno notare proprio perché poche e, nel caso di alcune, perché tali strettamente nel contesto di *Command & Conquer*, e non degli RTS in generale. In un genere che, dopo un periodo di scarsa vena creativa, sta di nuovo crescendo e migliorando grazie al contributo di capolavori come *Company of Heroes*, *Down of War* e *Supreme Commander*, *C&C 3* pare accontentarsi di proporre il minimo comune denominatore tra "il meglio" della strategia in tempo reale. Spesso, mentre giocavamo, abbiamo avuto l'impressione di trovarci nuovamente nel 1995, semplicemente con la grafica che, all'epoca, immaginavamo avrebbero avuto i giochi nel XXI secolo.

Questa non voglia di rischiare è percepibile, e ciò a nostro avviso è interessante, anche nei filmati e nella scelta degli attori che li interpretano. È come se EA, nel momento in cui ha deciso di tornare agli intermezzi filmati per la serie, si fosse guardata intorno e avesse assunto alcuni tra gli attori e i caratteristi più popolari nei film e nei telefilm che interessano la fascia demografica cui è dedicato il gioco

Gli Scrin fuoriescono da inquietanti portali dimensionali.

Gli alieni possono generare campi energetici che schermano temporaneamente i mezzi da battaglia.

– dando quindi a loro da interpretare versioni adattate all'universo di *Command & Conquer* degli stessi personaggi che li hanno resi famosi. Così Josh Holloway è essenzialmente Sawyer di "Lost" in versione Nod, Tricia Helfer riecheggia il Cylone Numero Sei di "Battlestar Galactica", Michael Ironside indossa nuovamente i panni del comandante Jester di "Top Gun" e così via.

Manca totalmente, per fare un esempio, un'interpretazione come quella che ci regalò Ray Wise in *Red Alert 2*, gioco in cui l'attore diede vita alla figura di un Presidente degli Stati Uniti piacione e cialtrone – rompendo in modo riuscito e inaspettato con i ruoli che gli avevano conferito la notorietà e donandoci, al tempo stesso, un personaggio memorabile.

E COSÌ...

Command & Conquer 3: Tiberium Wars è un gioco molto, molto valido, ed è stato un piacere tornare nel mondo devastato dal Tiberium e incontrare nuovamente le sue fazioni e i suoi carismatici personaggi (come Kane). EA ha davvero fatto ogni sforzo per rispettare la filosofia dell'originale, e il risultato può essere definito un distillato dei fondamenti essenziali degli RTS. In ciò, però, risiede anche il suo limite. Forse, un buon paragone è quello con gli scacchi: un gioco caratterizzato da un pugno di regole chiaramente definite, che non per questo impediscono lo svilupparsi di situazioni complesse e strategie profonde.

Per la sua confezione "hollywoodiana", l'immediatezza e la fluidità, *Tiberium Wars* è senza dubbio un ottimo titolo per chi si addentra per la prima volta nel mondo degli RTS, e per chi desidera un cambio di passo dopo giochi più sofisticati. Ma dopo che *Company of Heroes, Dawn of War* e *Supreme Commander* hanno ridefinito il panorama del genere, possiamo solo sperare che la prossima volta EA rischi qualcosa di più.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

Warhammer 40.000 Dawn of War, Nov 04, **8**
Rifacendosi all'ambientazione gotico-fantascientifica del famoso gioco di miniature, THQ realizza uno dei migliori RTS di sempre – grazie anche alle ottime espansioni.

Supreme Commander, Feb 06, **9**
Il seguito morale di *Total Annihilation* presenta mappe immense e innumerevoli unità, mentre lo zoom può variare dalla vista ravvicinata, per gestire gli scontri tattici, a panoramiche strategiche.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ea.com/commandandconquer/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 8 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Connessione a Internet DSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

■ Molto fedele allo spirito di *C&C*
■ Bei filmati e ben recitato
■ Buona I.A. in skirmish
■ Punto di vista troppo ravvicinato
■ Assai poco originale
■ Alcuni lo troveranno troppo frenetico

C&C 3 **rappresenta il pinnacolo degli RTS della scuola "classica" e fa, se ci consentite il gioco di parole, "di semplicità virtù". I filmati d'intermezzo sono belli a l'azione sul campo ininterrotta. Un ottimo titolo per chi vuole iniziare e per chi cerca un ritorno alle origini del genere.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	8	9	8	8	8

■ Usare una sega circolare contro un mulinello potrebbe sembrare folle, se non fosse anche terribilmente efficace.

■ Man mano che il processo di terraformazione avanza, i campi di battaglia si fanno sempre più verdeggianti.

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

UFO: AFTERLIGHT

Una colonia su Marte non è facile da gestire, specialmente quando bisogna fare proprio tutto da soli…

IN ITALIANO

UFO: Afterlight raggiunge gli scaffali con manuale, scatola, testi a video e sottotitoli tradotti in italiano.

LA storia dietro *UFO: Afterlight* è piuttosto semplice. **Ci ritroviamo a comandare uno degli ultimi avamposti umani dopo una disastrosa guerra contro gli invasori alieni.**

Lo scopo della nostra missione è teoricamente semplicissimo. Si tratta di trasformare Marte in un pianeta abitabile, risvegliare i diecimila sopravvissuti all'invasione e dare all'umanità una nuova chance.

L'unico problema è che questo ragionevole obiettivo deve essere raggiunto con una trentina di persone, con risorse limitatissime, in mezzo a un ambiente ostile e disputandoci il territorio palmo a palmo con le altre fazioni interessate al Pianeta Rosso – dettagli che rendono la questione un bel po' più intricata.

All'inizio del gioco veniamo sottoposti a un breve tutorial sulla sezione tattica (di cui tratteremo dopo), superato il quale ci troviamo sbattuti senza troppe cerimonie al posto di comando. A grandi linee, le aree d'azione sono tre: conquista del territorio, ricerca scientifica e produzione. In un mondo ideale, avremmo personale a sufficienza per portare avanti efficacemente tutto quanto, e il tempo necessario per raggiungere gli obiettivi. Marte, però, è ben lungi dall'essere il mondo ideale: la popolazione della base è davvero limitata e le fazioni avversarie incalzano. Quello che sembrava un impiego manageriale qualunque si trasforma, rapidamente, in una sorta di esercizio da giocoliere, in cui bilanciare dozzine di variabili per rimanere a galla, mentre *Afterlight* continua ad aggiungere arance, birilli, coltelli e sedie alla collezione di oggetti da tenere in aria.

Ciascuno degli abitanti della base appartiene a una o più classi (tecnico, scienziato e soldato) e guadagna esperienza nel suo campo quando viene assegnato a un compito opportuno, fino a poter ottenere addestramenti specifici che gli consentono di operare più efficacemente. Per addestrarsi, però, deve essere rimosso dal suo ruolo per un certo tempo, durante il quale la produzione o la ricerca si riducono. Inoltre, le strutture hanno una capienza limitata: un laboratorio è in grado di ospitare quattro scienziati, e la velocità con cui raggiungono il risultato desiderato dipende anche dai loro training specifici. Quindi, durante una ricerca su una tecnologia marziana si vuole che tra i quattro prescelti ci sia anche un "marzianologo", che invece potremmo dedicare ad altro mentre studiamo un'arma Reticulana – e via dicendo. Come se non bastasse, per occupare le regioni marziane e costruire le strutture necessarie a estrarre materie prime e iniziare il processo di terraformazione del pianeta, è necessario destinare uno o più specialisti alla faccenda, personale che rimarrà completamente fuori gioco per un certo tempo.

Destreggiarsi tra le mille necessità richiede uno sforzo intellettuale non indifferente – anche a causa di

CAMBIAMENTI IN VISTA

In contemporanea all'uscita del gioco, Altar ha anche pubblicato le istruzioni relative alla struttura dei dati, informazioni utilizzabili da chi vuole cimentarsi nella realizzazione di Mod per *Afterlight*. A una prima occhiata, ci sembra che le possibilità di modifica non siano molto vaste e riguardino per lo più il bilanciamento e l'estetica, ma abbiamo fiducia nelle capacità dei modder e ci aspettiamo qualcosa che risolva il problema della microgestione.

ESPANSIONE MISURATA

All'inizio del gioco, avremo a disposizione una sola base, edificata in un cratere nei pressi di Cydonia (che i fan di *X-COM* e *UFO* ricorderanno certamente) – e quella rimarrà fino alla fine di *Afterlight*. Anche se il personale cresce leggermente di numero, non abbiamo modo di costruire nuove basi, né di ingrandire quella iniziale oltre una certa dimensione. Facciamo attenzione, quindi, a quello che costruiamo sotto le cupole: lo spazio è limitato e, per quanto sia possibile demolire le strutture in un secondo momento, il tempo e il personale usati per edificarle non ci vengono restituiti.

■ C'è così poco spazio che forse faremmo meglio a svegliare un architetto dell'IKEA...

LA STANZA DEI BOTTONI

La vita e la conquista di Marte vista attraverso gli occhi di *UFO: Afterlight*

1- Il tempo scorre: da qui possiamo controllare quanto in fretta devono svolgersi gli eventi nella modalità strategica.

2- La barra dei menu permette di accedere a tutte le sezioni dell'interfaccia, dalla gestione del personale alla ricerca scientifica.

3 - È importante sapere che livello di risorse abbiamo, dato che da esso dipende ciò che possiamo produrre. L'attività solare, invece, può influenzare anche molto pesantemente le missioni, rendendone alcune inaccessibili in certi momenti.

4 - I pannelli laterali permettono di tenere sott'occhio gli aspetti principali della situazione alla base.

5 - La cartina mostra quali aree sono sotto il nostro controllo e quali sono in mano degli alieni, dove si trovano gli impianti produttivi, la posizione di veicoli e velivoli e le missioni da intraprendere al momento.

Portarsi appresso un Reticulano è molto comodo, viste le guarigioni quasi istantanee di cui sono capaci questi alieni.

un'interfaccia francamente sconcertante. A una prima occhiata, sembra tutto raggiungibile dalla manciata di pulsanti nella fascia superiore dello schermo. Purtroppo, però, basta un clic per scoprire che le pagine avrebbero potuto essere studiate molto, molto meglio.

Per esempio, a noi sembra piuttosto surreale che la salute dei soldati (che potrebbero essere stati feriti in battaglia) non sia visibile in tutte le schermate, ma solo in una sottopagina specifica. Allo stesso modo, per sapere chi è specializzato in Planetologia dobbiamo guardare il profilo di ogni singolo personaggio, laddove sarebbe stato ben più comodo rendere l'informazione disponibile sempre. Per quanto ciò possa intimidire, la parte strategica descritta finora non è quella che prende più tempo nel gioco. Il vero fulcro di *Afterlight* sono infatti le missioni tattiche, che permettono di conquistare nuovi territori, difendere quelli che abbiamo, recuperare soggetti per le ricerche scientifiche e così via.

"Il vero fulcro di *Afterlight* sono le missioni tattiche"

Di sottecchi ci avviciniamo alla base nemica – chissà se riusciremo a non farci scoprire?

Come nei precedenti capitoli della serie *UFO*, le missioni vengono affrontate da una squadra di soldati che, prima della partenza, deve essere opportunamente equipaggiata con armi, corazze, medikit e via dicendo. Scegliere uomini ed equipaggiamento è, solitamente, una faccenda di necessità: solo quattro degli abitanti della base sono militari a tempo pieno, e finiscono quasi inevitabilmente sul campo di battaglia. Alcune circostanze, però, richiedono la presenza di uno dei tecnici o scienziati capaci di imbracciare un'arma – per esempio, solo questi ultimi sono in grado di curare i soldati feriti – cosa che ci riporta alla necessità di bilanciare tutto quanto e saltabeccare da una pagina all'altra dell'interfaccia.

Le meccaniche del gioco tattico ricordano quelle di molti RTS, a partire dal sistema di controllo per arrivare alla visibilità dei nemici (stile "fog of war", ma senza nebbia); quello in cui si differenziano è la facoltà di impartire ordini mentre il gioco è in pausa, cosa per cui abbiamo ripetutamente ringraziato gli sviluppatori di Altar durante la prova. Il fatto è che *UFO: Afterlight* è totalmente privo di due elementi che, per quanto piccoli, sono necessari affinché un RTS sia effettivamente giocabile: non si può decidere la formazione che devono adottare i soldati e non si possono dare ordini evoluti. Dunque, niente fuoco automatico di risposta sugli attacchi, né protezione dei compagni più deboli; niente ronde o guarigioni automatiche del gruppo; niente che non sia "muoviti"

CON LA FORZA DELLA MENTE...

Anche in *Afterlight*, come nel precedente *Aftershock*, i poteri mentali sono una caratteristica esclusiva dei Reticulani. È possibile ricercare la tecnologia collegata e addirittura costruire le armi relative, però non ci è permesso darle in dotazione ai soldati umani. Una ragione in più per mantenere buoni rapporti con gli alieni.

CONOSCENZA PERSONALE

A differenza di quanto succedeva nella serie *X-COM*, da cui Altar ha preso ispirazione per i suoi giochi, in *UFO: Afterlight* non è possibile cambiare il nome dei personaggi – ci si deve adattare a quello che passa l'anagrafe. Questo è in parte svantaggioso (nel senso che non si può più dare nomi descrittivi delle capacità del personaggio), ma la cosa viene compensata dal fatto che ognuno dei nostri sottoposti ha una precisa storia personale, che aiuta a inquadrare meglio il "tipo" e, magari, a impararne il nome.

SONO PIÙ INTELLIGENTI LORO

Una delle consuete lamentele in questo genere di titoli è la scarsa intelligenza dei nemici, che il più delle volte se ne stanno ad aspettare il primo proiettile disponibile. Non è questo il caso di *Afterlight*: gli avversari cercano di accerchiarci, usano il territorio a loro vantaggio e scelgono come bersaglio i nostri soldati più pericolosi (o più facili da eliminare). Peccato solo che non siano così intelligenti anche le unità che comandiamo noi...

ATTIVITÀ SUL TERRITORIO

A differenza di quanto avviene praticamente in qualunque altro gioco strategico in circolazione, le risorse non vengono accumulate. Non potremo, per esempio, pazientare qualche giorno per raggiungere il quantitativo di metalli necessario a produrre armi – se l'afflusso dalle miniere non raggiunge il livello giusto, non c'è niente da fare. È quindi cruciale controllare quanti più territori possibile, piuttosto che pensare a "rinforzare la posizione". Una seconda ragione per seguire una strategia espansionista è quella ambientale: quante più stazioni di terraformazione riusciamo a costruire, tanto più rapidamente rendiamo accogliente la superficie del pianeta; cosa che agevola le missioni dei soldati e ci porta più vicini all'obiettivo ultimo di risvegliare i diecimila coloni.

Le basi sotterranee dei marziani devono essere state progettate da un designer degli Anni '70.

Riuscire a sfruttare i dislivelli è la chiave per la sopravvivenza in molti scontri.

Stiamo trasformando Marte in un pianeta nettamente più accogliente...

ALLEANZE FRAGILI

Oltre alle già numerose variabili "interne", *Afterlight* impone anche di misurarsi con fattori esterni – nella fattispecie, altre fazioni su Marte (e non solo). Alcune sono umane, ed è abbastanza ovvio che si tenda ad avere con esse un rapporto di alleanza pressoché permanente; con le altre la faccenda è più spigolosa. Per esempio, dopo aver spazzato via l'umanità dalla Terra, i Reticulani stanno prendendo possesso anche di Marte – ciò nonostante, all'inizio del gioco sono tanto più potenti dei nostri soldati, che attaccarli sarebbe un suicidio; quindi sarà meglio farseli amici, in attesa di tempi migliori. Grazie a questa alleanza, inoltre, possiamo ottenere armi molto più efficaci di quelle umane, e conoscenze scientifiche altrimenti precluse. A un certo punto, però, dovremo decidere se lasciare che continuino ad accaparrarsi i territori migliori, oppure se iniziare a vendicarci per quello che ci hanno fatto

Le trattative diplomatiche non sono particolarmente complesse, ma rivestono un'importanza fondamentale.

e "spara". Non esiste nemmeno un abbozzo di Intelligenza Artificiale da combattimento: se un soldato non ha una linea di tiro sul nemico che gli ordiniamo di attaccare, smette semplicemente di sparare. Non si sposta per ottenerla, non riprende a sparare nemmeno se il bersaglio si colloca in una posizione più opportuna. Rimane lì, in attesa di nuovi ordini. Intendiamoci, niente di tutto questo sarebbe un vero problema in un normale gioco tattico a turni (sebbene il fuoco d'opportunità fosse presente anche nella classica serie *X-COM*, un decennio addietro). Però, *Afterlight* non ha nemmeno i meccanismi che rendevano tanto giocabili gli ispiratori – due su tutti, la possibilità di sapere in anticipo il tempo necessario a svolgere un'azione e la visualizzazione del campo visivo di alleati e avversari. Inutile a dirsi, ciò rende anche le missioni più semplici una faccenda lunga e dolorosa, per non parlare di quelle più avanzate (che sono micidiali, grazie a una curva di difficoltà assolutamente feroce).

Mentre tutto il mondo cerca di ridurre la microgestione e lasciare che il giocatore si occupi del grande schema delle cose, *Afterlight* fa precisamente il contrario, costringendo ad analizzare minuziosamente i pro e i contro di ogni singola scelta. Stupisce ancor di più che, per quanto a volte frustrante, il risultato di questo coacervo di micro-decisioni riesca a essere divertente e appassionante. La trama principale si evolve alla velocità giusta, offrendo sempre stimoli per proseguire; la crescita dei personaggi è solida e il numero limitato porta inevitabilmente a sviluppare una sorta di affetto nei loro riguardi; infine, il fatto che le innumerevoli micro-decisioni abbiano comunque risultati più che rilevanti (un paio di giorni di anticipo o ritardo sulla ricerca di una certa tecnologia faranno davvero la differenza) offre un livello di rigiocabilità che non ci saremmo aspettati, soprattutto vista la considerevole durata di una campagna completa.

Certo, non lo possiamo consigliare proprio a tutti, ma gli appassionati della serie e i fan della strategia più cerebrale troveranno in *UFO: Afterlight* un prodotto senz'altro meritevole, nonostante le magagne.

Paolo Dente

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV, Nov 05, **9**
L'ultima evoluzione del classico di Sid Meier: strategia su larga scala e di ampio respiro, con uno dei migliori sistemi di gestione mai visti. C'è anche l'espansione *Warlords*.

Jagged Alliance 2 Wildfire, Mag 04, **8**
È un gioco a turni, ma è anche una delle più evidenti ispirazioni (insieme alla serie *X-COM*) del lato tattico di *Afterlight*.

Info ■ Casa **Cenega** ■ Sviluppatore **Altar Interactive** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.ufo-afterlight.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX8.1, 5 GB HD, DVD-ROM, Windows 2000, XP**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, scheda audio Sound Blaster X-Fi**
- Multiplayer **No**

+ Storia avvincente
+ Elevata rigiocabilità
+ Considerevole profondità strategica

– Troppa microgestione
– Pochi ambienti per gli scontri
– Interfaccia poco efficace

Le buone idee presenti in *Afterlight* vengono sommerse da un inspiegabile approccio microgestionale, che rende il gioco molto meno abbordabile. Superato lo scoglio delle piccole decisioni, però, ci aspettano ore di divertimento.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	INTERFACCIA
7	8	7	9	8	6

Capiterà di venire a stretto contatto con i nemici: muovendo le leve analogiche abbastanza in fretta, vi libererete dell'impiccio con un bel calcio rotante.

Anche quando non vi troverete a combattere, i vostri nervi saranno in tensione: non passerà un istante senza vedere qualcosa di orripilante o sconvolgente.

GENERE: SURVIVAL HORROR

RESIDENT EVIL 4

Il Re dei survival horror torna a terrorizzare i giocatori su PC.

IN ITALIANO

Resident Evil 4 è magnificamente tradotto in italiano per quanto riguarda la scatole, il manuale, i menu e i sottotitoli.

SALVIAMOCI LA PELLE

Come da tradizione della serie, i salvataggi sono affidati alle macchine da scrivere sparse qua e là. Non dovrete impazzire a cercare cartucce d'inchiostro, e avrete quindi la possibilità di salvare infinite volte. Le macchine da scrivere si trovano un po' dappertutto, e raramente vi capiterà di dover ripercorrere lunghi tratti per una morte al momento sbagliato. In un gioco come questo, dove la tensione è fondamentale, poter salvare in ogni istante sarebbe solamente deleterio.

LO aspettavamo da così tanto tempo, che temevamo si fosse smarrito tra le nebbie dei giochi "eternamente in ritardo". Alla fine, però, *Resident Evil 4* è arrivato.

L'ultimo episodio della saga ha esaltato nel 2005 i possessori di GameCube, i primi fortunati che hanno potuto aiutare Leon Kennedy (il protagonista di questo e del secondo episodio della serie) a salvare Ashley, la figlia del presidente degli Stati Uniti. Qualche mese dopo, anche chi aveva acquistato una PlayStation 2 si godeva la splendida avventura, arricchita per l'occasione da una serie di extra e contenuti aggiuntivi (nuovi costumi, armi e missioni bonus sbloccabili) tanto interessanti, da giustificarne l'acquisto persino se si possedeva già la versione per la console di casa Nintendo. In seguito, veniva annunciata anche l'incarnazione PC, ma, per cause misteriose, la conversione è stata caratterizzata da un periodo di gestazione incredibilmente lungo. Troppo lungo per giustificare l'assenza di nuovi contenuti (la versione PC offre quanto visto in quella PS2, ma niente di più).

Mentre installiamo *Resident Evil 4*, speriamo che almeno la grafica sia all'altezza della situazione. Nel frattempo, colleghiamo tramite un adattatore il joypad della PlayStation 2 al computer e creiamo le migliori condizioni possibili per gustare le prossime ore di gioco, abbassando luci e tapparelle. L'installazione giunge al termine e, in pochi istanti, impostiamo le poche opzioni disponibili: quelle relative alla risoluzione, alle proporzioni dello schermo (sono supportati anche i display widescreen) e al sistema di controllo (joypad o tastiera).

Sono sufficienti alcuni minuti perché riaffiorino le emozioni provate in passato con le eccellenti versioni per console, grazie anche al controller scelto, che si adatta alla perfezione a *Resident Evil 4*. Basti dire che, in qualche istante, si riesce con incredibile naturalezza a menare fendenti, a sparare e a esibirsi in violenti calci rotanti in stile Chuck Norris.

Nel quarto capitolo di *Resident Evil*, il sistema di controllo è stato stravolto da cima a fondo: la telecamera non è fissa, ma inquadra il protagonista dalle spalle, come nei più recenti titoli d'azione.

> **"Se non avete un joypad, compratelo"**

invece di mirare alla cieca, sperando di aver azzeccato la prospettiva, Leon Kennedy si affida a un mirino laser, che gli permette di inquadrare con precisione il bersaglio. Quando i nemici saranno vicini, potrete premere il grilletto sinistro del joypad per sferrare una coltellata, oppure attendere il momento giusto – quando apparirà la scritta sullo schermo – per assestare un calcio che li allontanerà e, in certe situazioni, staccherà loro la testa in maniera particolarmente cruda e con abbondanti fiotti di sangue.

Meglio chiarire che *Resident Evil 4* non è un gioco per ragazzini, come dimostra la classificazione 18+ del PEGI. Le situazioni in cui ci si troverà avranno spesso contenuti forti e, anche nei momenti di calma, si esploreranno ambienti zeppi di particolari disturbanti. Si avverte una sensazione di disgusto nel muoversi per certi cunicoli, esplorandoli quasi in prima persona, godendosi un dettaglio e una capacità di coinvolgimento che mai la saga è stata in grado di offrire prima d'ora.

Essendo sparite le telecamere che

LEZIONI DI BOTANICA

Pur rinnovato sotto molti aspetti, *Resident Evil* non può staccarsi da certi cliché che si trascina dal primo episodio. Non mancheranno, insomma, le solite piantine (verdi, gialle e rosse), che combinate fra loro vi permetteranno di curarvi da ferite e avvelenamenti. Per trovarle, sarà necessario analizzare con attenzione ogni anfratto, rompere contenitori e botti, frugare negli armadietti e dietro ogni angolo.

Falci, bastoni e accette non sono nulla in confronto a una sega a motore: basterà che vi si scarichi la pistola al momento sbagliato e potrete dire addio alla testa.

SENZA CENSURE

La pesante ascia della censura, ai tempi dell'uscita di *Resident Evil 4* su console, ha fatto il suo duro lavoro, colpendo in particolare la versione giapponese del titolo, caratterizzata da un filmato iniziale in bianco e nero, da numerosi tagli (anche nel linguaggio, spesso piuttosto esplicito) e dall'assenza di alcune animazioni truculente (come le teste mozzate o alcune morti del protagonista particolarmente... "teatrali"). La versione PC, come quelle per console giunte in Europa, non è interessata da queste censure e il gioco viene venduto in tutta la sua crudele interezza. Genitori avvisati.

NON FINISCE PIÙ!

Terminato *Resident Evil 4*, non pensate nemmeno per un istante di riporlo nel cassetto. Tornate alla schermata dei titoli per una bella sorpresa: avrete sbloccato numerose modalità inedite. Potrete dilettarvi e visualizzare tutti i filmati, così come giocare a delle sezioni bonus quali "The mercenary", "Assignement ADA" e "Seperate Ways", brevi avventure in cui controllerete personaggi alternativi. In particolare, spicca Separate Ways, una strepitosa impresa in cinque capitoli. Solo i più bravi, però, saranno in grado di scoprire tutti i vestiti e le armi segrete nascoste dagli sviluppatori.

Negli interni, si nota la maggior "pulizia" grafica della versione PC, ma il pessimo sistema di illuminazione non contribuisce all'atmosfera.

Venire indicati da un rozzo individuo armato di falce non è mai piacevole. Soprattutto se, dopo tale gesto, ci si ritrova circondati da una folla di psicopatici assassini.

IL MERCANTE IN FIERA

Durante la ricerca della giovane Ashley, incapperete in piantine, armi e oggetti, fra cui parecchie monete d'oro e gioielli di ogni tipo. Di tanto in tanto, incontrerete un misterioso individuo che vi proporrà di scambiare i preziosi con armi nuove o di potenziare quelle in vostro possesso. Vi permetterà anche di allenarvi al tiro a segno, così da non farvi mai trovare impreparati di fronte al nemico.

riprendono l'azione dal punto di vista più congeniale al regista, un nemico può tranquillamente materializzarsi alle vostre spalle, facendovi balzare dalla sedia mentre percepite il suo ansimare. Gli sviluppatori di Capcom sono stati bravissimi nel riuscire a tenere sempre il giocatore sulle spine, a farlo sentire costantemente sull'orlo della fine, con poche munizioni ed energia, ma garantendogli in ogni caso una via d'uscita, senza bloccarlo mai troppo a lungo in certi tratti. La ricerca e la soluzione di semplici enigmi si dimostreranno elementi fondamentali e, fortunatamente, qualsiasi puzzle è strutturato in maniera da non farvi impazzire girando qua e là: i rompicapi saranno superabili in tempi relativamente brevi, basterà sfruttare un po' di logica.

Difficilmente riuscirete a staccarvi da *Resident Evil 4* prima di averlo portato a termine, impresa che richiederà circa una quindicina d'ore. Le situazioni in cui incapperete saranno incredibilmente varie e i continui stravolgimenti della trama manterranno viva l'attenzione sino alle strepitose battute finali. Questo *Resident Evil* è, quindi, una delle vette più alte della produzione console, insieme a titoli del calibro di *Metal Gear Solid*, *Onimusha* e *Devil May Cry*. Con questi, *RE* condivide una conversione non all'altezza della situazione.

Dopo tanta attesa, ci si aspettava quantomeno un miglioramento della grafica, ottima per gli standard di GameCube e PlayStation 2, ma inadatta a quelli di un PC attuale. Stilisticamente, gli angoscianti teatri della vicenda sono dettagliati e credibili, merito anche dei colori azzeccati, in grado di sottolineare la tragicità delle situazioni. Le espressioni dei volti sono curate all'inverosimile, così come le animazioni dei personaggi, ma purtroppo sia le texture, sia il sistema di illuminazione risultano deludenti.

Pur potendo "sparare" *Resident Evil 4* a risoluzioni elevatissime, dovrete accontentarvi di parecchie texture in bassa qualità e di una gestione delle luci che non sfrutta affatto i velocissimi shader delle VGA più recenti e che, anzi, appare addirittura meno incisiva di quella per console.

Queste, però, sono piccolezze cui vi abituerete in fretta, visto che l'atmosfera non ne viene intaccata più di tanto... anche se l'amaro in bocca rimane. Più fastidioso, invece, è il sistema di controllo tramite tastiera. Se non avete un joypad, compratelo. Punto e basta. In assenza di un pad, vi scontrerete con la scomodità, visto che misteriosamente non viene dato modo di muovere la telecamera con il mouse. Un buon joypad con due stick analogici, invece, funzionerà alla perfezione, regalandovi momenti di pura gioia mescolati ad attimi di vero terrore.

Resident Evil 4 accontenta tutti: chi ha amato i precedenti episodi della serie rimarrà stupido dalla fedeltà alla saga e dal motore grafico che, finalmente, saluta le ormai obsolete schermate pre-calcolate. Chi, al contrario, si era stancato delle numerose incarnazioni del gioco, troverà un titolo completamente nuovo, dalla giocabilità fresca e stimolante. L'unico rimorso è che non esprima su PC il suo pieno potenziale.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Condemned, Giu 06, 6 ½
Una sorta di survival horror investigativo, divertente, ma non troppo impegnativo. Ottimo per un paio di pomeriggi di svago.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Con *Resident Evil* condivide solo il terrore che genera nel giocatore. Se preferite agire piuttosto che ragionare, *F.E.A.R.* fa per voi.

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Capcom** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.ubi.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB con supporto PS, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 MB RAM, scheda 3D 256 MB, joypad con 2 stick analogici**
- Multiplayer **No**

- Trama intrigante
- Requisiti minimi bassi
- Ben studiato e sceneggiato

- Tecnicamente si poteva fare di più
- Pessimo controllo da tastiera
- Mancano extra esclusivi per PC

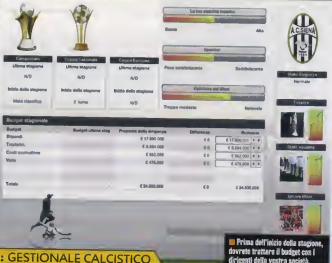
Un eccellente titolo, praticamente identico alla versione per PlayStation 2. Pur vantando uno schema di gioco esemplare, avremmo preferito una conversione in grado di sfruttare al meglio le potenzialità del PC e, magari, con qualche extra in più.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	EXTRA
7	8	9	9	8	8

È possibile ricostruire persino il proprio albero genealogico.

Trattative per il budget - Proposta della dirigenza
GRUSPOLA gmc (AC Siena)

Prima dell'inizio della stagione, dovrete trattare il budget con i dirigenti della vostra società.

GENERE: GESTIONALE CALCISTICO

FIFA MANAGER 07

La risposta di EA all'ennesima prova di forza di Sports Interactive.

IN ITALIANO

Manuale, scatola e testo a video di *FIFA Manager 07* sono stati tradotti in italiano.

NEL calcio del nuovo millennio, le squadre di club si sono trasformate in vere e proprie aziende capaci di generare profitti milionari.

Guidare un team al successo in campo internazionale o raggiungere una storica promozione, vincere un torneo o una semplice partita: per ottenere risultati non è possibile prescindere da un buon allenatore. Figure quali Marcello Lippi, Fabio Capello, Alex Ferguson, Arsene Wenger o Josè Mourinho rappresentano la "moderna "interpretazione di questo ruolo che, nel corso degli anni, ha subito una costante, ma lenta evoluzione. L'allenatore del nuovo millennio deve essere, prima di tutto, un bravo psicologo, abile nel costruire un gruppo forte, motivato e capace di resistere alle molteplici pressioni provenienti dall'esterno.

Nel campo videoludico, la serie *Football Manager* di Sports Interactive interpreta al meglio il ruolo dell'allenatore general manager, con una profondità simulativa e una giocabilità che non hanno eguali. Electronic Arts è ormai impegnata da diversi anni in una battaglia all'ultimo gol con la rivale di sempre Konami, per realizzare la miglior simulazione calcistica del pianeta. Ultimamente, il colosso nordamericano si è cimentato con risultati discreti anche nel campo dominato da un decennio dalle serie di Sports Interactive. Non potendo affrontare l'avversario sul piano della pura simulazione, i ragazzi di EA hanno cercato di allargare gli orizzonti proponendo all'allenatore/giocatore una maggior interazione con l'ambiente circostante. *FIFA Manager 07*, oltre a riproporre in toto le caratteristiche dell'ottima versione *2006*, aggiunge alla simulazione manageriale di EA alcune interessanti idee che faranno la felicità degli allenatori virtuali. Per esempio, è possibile controllare l'intera carriera di un calciatore e schierarlo durante le partite della vostra squadra; prima dell'inizio della stagione è consentito negoziare il budget a disposizione con gli Abramovich della situazione; è possibile costruire nuovi stadi o ammodernare quelli storici, perfezionare accordi commerciali, stipulare assicurazioni contro gli infortuni, creare delle scuole calcio internazionali e partecipare a un calciomercato piuttosto vivace e ricco di sorprese.

Insomma, il team di EA ha cercato di rappresentare il pianeta calcio in modo esaustivo, proponendo un'interessante variazione sul tema. Al tempo stesso, però, ha prestato attenzione a tutte le novità introdotte dai vari *Football Manager* e *Scudetto*. Grande enfasi è stata data alla ricerca delle stelle del futuro: è stata introdotta una suddivisione della squadra Primavera in diverse fasce d'età, per seguirne passo dopo passo la carriera e avviare così le giovani promesse al mondo del professionismo. Inoltre, c'è modo di collaborare con altri club per comperare questi giovani calciatori con molteplici formule di acquisto o di parcheggio.

Un altro aspetto che EA ha cercato di valorizzare è la cosiddetta psicologia del gruppo, facendo tesoro dell'esperienza italiana al Mondiale di Germania 2006. I game designer hanno puntato forte su questa componente: nelle situazioni

> **"I game designer hanno puntato sulla psicologia del gruppo"**

LA PATCH

Sul DVD allegato all'omonima edizione di questo numero di GMC è possibile trovare il primo aggiornamento ufficiale per *FIFA Manager 07*, che porta il gioco alla versione 1.1. La patch apporta numerose correzioni alla simulazione e aggiorna le squadre alle trattative del recente calciomercato di gennaio.

FONDARE LA PROPRIA SQUADRA

Una delle peculiarità di *FIFA Manager 07* è la possibilità di costruire la propria squadra dei sogni, scegliendo la serie in cui giocare, la città nell'immenso database a disposizione, creandone lo stemma, la maglia e lo stadio. Il tutto cercando di non sforare il budget fissato. A proposito dell'impianto di gioco, segnaliamo anche la facoltà di selezionare la capienza, la forma e il tipo di copertura del proprio "teatro dei sogni".

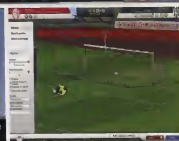
UNA QUESTIONE DI MARKETING

Club blasonati come il Real Madrid, il Manchester United o l'A.C. Milan hanno insegnato come globalizzare e massificare il proprio marchio, ricavandone in cambio centinaia di milioni di euro. Avere un buon reparto marketing è fondamentale per accaparrarsi le simpatie dei tifosi, aumentare la popolarità della propria squadra e per vendere gadget e generare profitti interessanti. È possibile vendere e gestire in prima persona gli spazi pubblicitari, oppure delegare questo compito a un'agenzia.

I TIFOSI
FIFA Manager 07 affronta un tema piuttosto scottante nelle ultime domeniche: i biglietti gratis ai cosiddetti ultras. È possibile regalare i preziosi tagliandi ad alcune tifoserie, agevolando i loro spostamenti predisponendo i famosi treni e pullman gratis. Insomma, è consentito interagire costantemente con i propri tifosi, cercando di venire incontro alle loro richieste.

SCUOLA CALCIO
Una delle funzioni più accattivanti di *FIFA Manager 07* è la possibilità di creare le cosiddette "Scuole calcio" in qualsiasi regione del mondo. Sfruttando tali strutture, si troveranno delle giovani promesse e si rimpolperanno i propri vivai.

Lo stile per le news ricalca quello collaudato della serie *Football Manager*.

Lo strumento per snocciolare dati e statistiche è ben fatto.

d'emergenza, è possibile convocare riunioni con tutto lo staff tecnico, oppure invitare i giocatori al ristorante o organizzare feste per cementare il gruppo. Se i ragazzi della vostra squadra sono felici, sarà migliore il loro rendimento sul campo di gioco. Per i vari Ronaldo, Totti, Beckham, Materazzi e compagnia ci saranno anche giornate intere da dedicare agli sponsor e ai propri tifosi: è persino possibile organizzare delle partite celebrative.

Per il resto, *FIFA Manager 07* propone agli allenatori/direttori generali (è consentito selezionare il proprio ruolo) quasi una cinquantina di campionati in cui cimentarsi, il tutto con la cura che da oltre un decennio contraddistingue i prodotti griffati EA (date un'occhiata alle schede dei calciatori).

Sul campo da gioco, *FIFA Manager 07* ripresenta la collaudata formula audio visiva della passata stagione, con qualche piccolo ritocco e niente più: rispetto a *Football Manager* e a *Scudetto*, la simulazione di EA vince a mani basse. Per rendere più credibili la rappresentazione 3D della partita e i movimenti dei calciatori sono state sviluppate nuove routine di intelligenza Artificiale: non siamo ancora ai livelli di un *PES 6*, per esempio, ma il risultato ottenuto è comunque apprezzabile. È stato perfezionato anche lo strumento per analizzare le partite (denominato MAT), che fornisce una pletora di statistiche e di dati da assimilare. Nonostante le ottime premesse, però, *FIFA Manager 07* sembra marcare di mordente: la sensazione è che si sia puntato un po' troppo sul "contorno" del calcio, disinteressandosi del calcio stesso. Il manageriale dei sogni non può prescindere dalle capacità di elaborazione e dal realismo proposto dalla serie *Football Manager* di Sports Interactive: se solo fosse possibile aggiungere a questo insuperabile piatto il gustoso contorno proposto dal titolo di EA, ci troveremmo di fronte a un capolavoro assoluto.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2007, Dic 06, 8½
I giochi di Sports Interactive sono il punto di riferimento, da oltre un decennio, nel campo delle simulazioni manageriali calcistiche.

Scudetto 2007, Dic 06, 7½
L'alternativa più credibile allo strapotere del titolo di Sports Interactive. È consigliato ai neofiti.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM**
- Multiplayer **LAN**

- Buona riproduzione del pianeta calcio
- Supporto per i vivai
- Partite 3D accattivanti

- A livello simulativo, non regge contro il mostro sacro *Football Manager 2007*
- Troppa carne al fuoco?

La versione 2007 di *FIFA Manager* cerca di allargare gli orizzonti delle simulazioni manageriali calcistiche con una serie di novità, perdendo però di vista ciò che accade sul campo da gioco. Resta un prodotto consigliato agli appassionati del genere.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
8	7	7	8	7	9

Gli scontri a fuoco tra decine di unità corazzate e appiedate possono risultare molto intensi.

Un utilizzo mirato del supporto aereo fa spesso la differenza tra vittoria e sconfitta.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER

Benvenuti alla battaglia più "pesante" della Storia... in tutti i sensi.

IN ITALIANO

Frontline: Fields of Thunder è tradotto in italiano per quanto riguarda tutti i testi a video.

UN vero e proprio scontro tra titani: così viene definita la battaglia di Kursk, il più grande combattimento tra mezzi corazzati che la Storia ricordi.

Siamo nel luglio del 1943, Seconda Guerra Mondiale. Dopo la gelida disfatta di Stalingrado, subita nel rigido inverno precedente, la Wehrmacht tedesca sferra una nuova poderosa offensiva sul fronte sovietico per tentare di scardinare definitivamente le strenui difese dall'Armata Rossa. Nei dintorni di Kursk si affrontano centinaia di pesanti mostri d'acciaio, capaci con i loro cannoni di scatenare letteralmente "tuoni e fulmini" sui campi di battaglia del fronte orientale. Ecco spiegato il titolo di *Frontline: Fields of Thunder*, lo strategico in tempo reale conosciuto originariamente con il nome di *Frontline: Kursk*.

Non c'è dubbio, quindi, che siano i mezzi corazzati, in particolare i carri armati, i protagonisti indiscussi del gioco. Praticamente in tutte le 20 missioni disponibili, egualmente suddivise in due campagne distinte giocate su fronti contrapposti (Wehrmacht e Armata Rossa), i possenti Tiger e i nuovi Panther tedeschi incrociano i cannoni fumanti con i temuti T-34 sovietici.

Essendo strettamente imparentato, sul piano tecnico, con *Blitzkrieg 2* (della stessa Nival Interactive) e con la sua Intelligenza Artificiale un po' aleatoria, temevamo che anche i tank guidati dalla I.A. di *Frontline* potessero prestare il fianco a bordate di critiche sulle loro capacità di manovra. Per fortuna, però, abbiamo constatato che i movimenti e il posizionamento tattico dei mezzi corazzati sono stati perfezionati, così da non rivolgere più con tanta leggerezza il retro o i fianchi (le parti in cui la corazzatura è più sottile) verso gli avversari, e da non creare i tipici ingorghi da esodo estivo all'imbocco dei ponti.

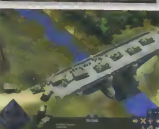
Ma non è solo la I.A. ad aver beneficiato di un corposo restyling, perché anche il motore grafico del gioco, lo stesso Enigma engine del succitato *Blitzkrieg 2*, è stato potenziato grazie all'introduzione di scenari ancor più interattivi e devastabili e al contestuale rinvigorimento degli effetti grafici e sonori. Persino la dimensione delle mappe è aumentata, superando abbondantemente gli standard degli RTS attuali e regalando al giocatore sufficiente spazio per pianificare e (tentare di) realizzare sul campo manovre belliche di ampio respiro. Manovre che vanno impostate facendo uso della possibilità di rallentare o fermare l'azione di gioco e di zoomare, ruotare e inclinare la visuale sul campo di battaglia, per meglio studiare le complesse situazioni tattiche proposte. Queste ultime, essendo esclusivamente legate agli sviluppi bellici sul solo fronte orientale, compensano la mancata varietà scenografica delle missioni intorno al mondo di *BK 2* con una notevole complessità strategica, che potrebbe però risultare indigesta ai condottieri meno esperti e preparati.

> **"Il più grande combattimento tra mezzi corazzati della Storia"**

MULTI-TANK

La più imponente e drammatica battaglia di tank della Storia fa da sfondo anche alla modalità multiplayer, offerta da *Frontline* via Internet o in LAN. Dieci mappe "cattura la bandiera" sono state studiate per offrire a un massimo di otto giocatori il campo di battaglia adatto a esaltarne le capacità di pianificazione e di comando rigorosamente in tempo reale, dato che, come ovvio, in multiplayer non è possibile rallentare o fermare l'azione di gioco come in single player.

FRONTE UNICO

Visto che il campo di battaglia di *Frontline*, sostanzialmente limitato a un unico fronte di guerra, non offre la varietà morfologica dei combattimenti intorno al mondo di *Blitzkrieg 2*, gli sviluppatori hanno pensato bene di mantenere almeno in parte la possibilità di scegliere quale missione intraprendere all'interno della mappa strategica che descrive l'andamento della battaglia. Naturalmente, le alternative offerte sono sempre e comunque coerenti con la cronologia storica e la geografia tattica degli eventi reali. Un'opzione che aiuta a calmierare il rischio, sempre piuttosto alto, di rimanere bloccati sulla stessa missione di gioco per giorni.

TIGRI E PANTERE

Non c'è dubbio che i veri protagonisti di *Frontline: Fields of Thunder* siano i mezzi corazzati, in particolare i carri armati. Di fronte alla pletora di vecchi modelli ereditati dal già completissimo database di *Blitzkrieg 2* e di nuovi tank come il Panther tedesco – introdotto proprio durante la battaglia di Kursk, e da molti considerato il migliore carro armato mai costruito perché in grado di coniugare ottimamente robustezza, mobilità e volume di fuoco – risulta davvero utile la "Enciclopedia" virtuale realizzata da Nival e implementata all'interno del gioco. Le pratiche schede tecniche descrivono in dettaglio i punti di forza e debolezza di ogni singola unità, consentendo agli strateghi più attenti (e pazienti) di sfruttare le conoscenze teoriche così acquisite nella pratica bellica sul campo di battaglia.

L'ultima missione della campagna dell'Armata Rossa regala scorci suggestivi.

Scortata dai quattro Panther tedeschi alle sue spalle, la fanteria dovrebbe sentirsi molto più tranquilla.

L'AVIAZIONE

Malgrado sia ricordata principalmente come il più massiccio combattimento tra carri armati della Storia, la Battaglia di Kursk vanta anche un altro "record", avendo ospitato il più imponente e costoso conflitto aereo in un singolo giorno di guerra. In effetti, l'aviazione è ampiamente supportata anche nel gioco, sotto forma di un numero contato di raid aerei di caccia e bombardieri, da "spendere" con estrema oculatezza.

Il sistema di "ricompensa" e di crescita statistica non premia le singole unità, ma solo il giocatore.

Il rinnovato motore grafico Enigma vanta effetti grafici "esplosivi".

In questo senso, *Frontline* si avvicina alla profondità tattica e all'accuratezza storica di *Stalingrad*, il gioco allegato alla versione budget di GMC di questo mese. Il sistema dei rinforzi messi automaticamente a disposizione dell'utente nel corso della battaglia è infatti meno generoso che in *BK 2* – soprattutto nei confronti dei tedeschi, a corto di ricambi e rifornimenti – rispecchiando fedelmente la storia della battaglia di Kursk. Anche i riconoscimenti statistici a fine missione hanno un significato diverso, non premiando più le singole unità militari (visto che, nella realtà, difficilmente sopravvivevano a più di un paio di combattimenti), ma solo il giocatore e la sua abilità strategica nel gestire al meglio i 120 tipi differenti a disposizione di ciascuno dei due eserciti. Un compito arduo anche per le allenate sinapsi cerebrali dei veterani, che purtroppo vengono ulteriormente e inutilmente stressate da sporadici quanto improvvisi crash di sistema – un altro retaggio del padre videoludico *Blitzkrieg 2*, sebbene con occorrenza molto minore. Piccoli bug che, però, potrebbero bastare per dare la mazzata finale alle esitanti velleità strategiche dei neofiti del genere, già messe a dura prova dalla specificità e dall'accuratezza storica e tattica di *Frontline: Fields of Thunder*. Un RTS "pesante" come il tonnellaggio dei suoi tank, per giocatori (e carri) armati d'interesse, competenza e pazienza.

Marco Salvaneschi

GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, 9
Spettacolarità cinematografica e realismo tattico in uno strategico bellico capace di emozionare il cuore, oltre a impegnare la testa.

Codename: Panzers – Phase Two, Dic 05, 8
Uno strategico sulla Seconda Guerra Mondiale che coniuga sapientemente accessibilità per i principianti e profondità tattica per gli esperti.

Info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Nival Interactive/N-Game Studios** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.blelabel.it

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Carri armati come se piovesse
- Storicamente fedele
- Grafica migliorata rispetto a *BK 2*

- Un solo fronte di battaglia
- Qualche fastidioso blocco di sistema
- Pesante per i non esperti

Propendendo per l'accuratezza storica e tattica nella riproduzione di una singola battaglia, per quanto di titaniche proporzioni, *Frontline* rinuncia alla varietà scenografica che tanto attira i neofiti, proponendosi ai soli veterani del genere.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	7	7	7	7	6

www.gamesradar.it

Al livello di zoom più distante, pianeti, astronavi e altri elementi del gioco vengono rappresentati da simboli, come su una "mappa tattica".

La situazione militare nelle regioni di confine può essere alquanto tesa...

GENERE: STRATEGIA SPAZIALE A TURNI

GALACTIC CIVILIZATIONS II DARK AVATAR

Il re dei giochi di strategia spaziale diventa imperatore.

IN INGLESE

Galactic Civilizations II – Dark Avatar **è disponibile solo in inglese, e per il momento non sono previste traduzioni in altre lingue. Il gioco può essere acquistato online al sito www.galciv2.com ed è disponibile in due versioni: download digitale o CD-ROM. Se si compra la seconda, è necessario aggiungere al prezzo di 23,15 euro quello delle spese postali, che varia in base al tipo di spedizione. Chi non ha già** ***Galactic Civilization II*** **installato (requisito indispensabile per giocare con l'espansione) può acquistare con le stesse modalità la versione** ***Gold*****, che include l'originale più** ***Dark Avatar*****, per 35 euro.**

TRA gli strategici a turni imperniati sull'esplorazione e la conquista dello spazio, *Galactic Civilizations II: the Dreod Lords* si è distinto non solo tra gli appassionati, ma anche presso molti giocatori occasionali, grazie a una giocabilità semplice e profonda (in parte ispirata al classico di Sid Meier *Civilization*), all'incredibile numero di variabili che possono influenzare ogni partita e a una delle migliori intelligenze artificiali mai create per un videogioco.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

A un anno di distanza, ecco arrivare la prima espansione, *Dark Avatar*, un prodotto che, per contenuti e qualità, può essere paragonato a *The Burning Crusade* per *World of Warcraft* o a *Dark Crusade* per *Dawn of War*.

In *GalCiv II*, il giocatore deve guidare una civiltà interstellare dai primi passi nell'esplorazione dello spazio alla creazione di un impero galattico capace di superare la sfida del tempo. L'universo è popolato da molte razze, alcune bene intenzionate, altre aggressive, altre ancora neutrali o isolazioniste. Il giocatore può mettersi a capo di una di esse, oppure crearne una personalizzata scegliendo i suoi "tratti distintivi". *Dark Avatar* aumenta il numero di opzioni disponibili introducendo, oltre a due razze, nuove possibilità di determinare il tipo e il livello dell'Intelligenza Artificiale che gestisce gli avversari; ogni razza ha ora una singola "super abilità" come "Super Diplomatici" o "Super Sterminatori" (questi ultimi possono costruire armi batteriologiche capaci di cancellare la vita da interi pianeti). Anche le caratteristiche socio-politiche delle varie civiltà possono essere individualmente modificate, e includono parametri come il livello di aggressività, la "morale" (ovvero l'inclinazione a compiere azioni malvagie pagandole con l'inimicizia delle altre civiltà) e la natura del suo governo (Federalista, Mercantile, Industrialista...)

IMPORTAZIONE PARALLELA

Le due principali novità di *Dark Avatar* sono le fasce di asteroidi e i pianeti "inospitali". Le prime agiscono come fonti di risorse che possono essere sfruttate

> **"Si possono raggiungere vittorie militari, diplomatiche, scientifiche e culturali"**

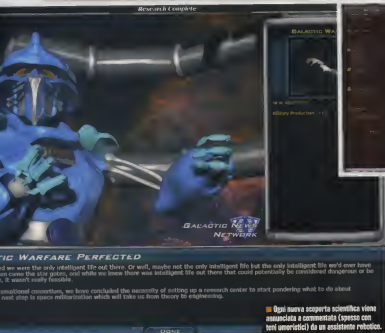
costruendo navi (e sviluppando tecnologie) appropriate. I secondi sono corpi celesti potenzialmente colonizzabili, ma caratterizzati da un ambiente particolarmente ostile (come un'atmosfera pericolosamente tossica o un livello di radiazioni troppo elevato). Il risultato è che, prima di stabilire colonie su di essi, una civiltà deve entrare in possesso delle conoscenze scientifiche adeguate.

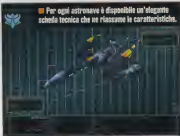
Questi nuovi elementi hanno l'effetto di modificare in meglio le strategie di gioco durante le prime fasi della partita. Non è più possibile guadagnare un vantaggio sugli avversari costruendo colonie più in fretta di loro, e l'espansione è ancora più legata allo sviluppo di tecnologie pacifiche; ciò rende cruciale la scelta di come investire i magri fondi iniziali per la ricerca. Un'altra novità capace di alterare in modo radicale le strategie d'espansione sono i "Super Eventi", avvenimenti di portata cosmica (come un'epidemia devastante di origine sconosciuta) che possono, in un attimo, sconvolgere completamente l'equilibrio raggiunto nel gioco. L'albero di ricerca tecnologica è stato, al tempo stesso,

UN SISTEMA INTELLIGENTE

Dark Avatar non ha requisiti di sistema elevati, ma chi ha installato un processore molto potente (3 GHz o più) potrà beneficiare ancora meglio delle routine di Intelligenza Artificiale. Per ogni razza, infatti, oltre alla scelta se utilizzare un modello di I.A. semplice, base o avanzato, si ha la possibilità di stabilire quanti "cicli macchina" il computer dedicherà alla scelta delle sue strategie. Sono disponibili tre livelli per questa opzione: Normale, Elevato o Massimo. I livelli superiori richiedono più tempo per l'elaborazione di una mossa, e ciò, in presenza di un processore poco potente, si traduce in tempi di attesa molto più lunghi per il giocatore. In generale, chi ha un processore a 1 GHz, o poco più, si troverà meglio a giocare con algoritmi base e un tempo "Normale" dedicato alla I.A., mentre i progettisti consigliano senz'altro d'impostare tutte le opzioni al massimo se il PC ha installato un processore a 3 GHz o più. È bene notare come queste considerazioni siano assolutamente indipendenti dal modello di scheda video, dal momento che la potenza di calcolo 3D non ha alcun impatto sull'Intelligenza Artificiale.

UNIVERSI SU MISURA

Come già *GalCiv II*, *Dark Avatar* è stato esplicitamente progettato per consentire agli appassionati di realizzare Mod e altre espansioni per il gioco. Grafica, contenuti, forma delle navi spaziali e molti aspetti del regolamento del gioco possono essere modificati seguendo le istruzioni stampate sul manuale e le dozzine di suggerimenti reperibili sul sito ufficiale (**www.galciv2.com**). La raccolta dei Mod già pubblicati per *GalCiv2* e *Dark Avatar* si trova, invece, a **library.galciv2.com**. Tra i Mod più interessanti si segnalano le inevitabili conversioni per il gioco di universi fantascientifici famosi, come "Star Trek", "Babilon 5" o "La Guida Galattica per Autostoppisti", completi di razze, tecnologie e modelli di astronavi appropriati – il tutto insieme a mappe, nuovi eventi e tecnologie, interfacce utente personalizzate e altro ancora. Come volume di Mod non siamo al livello di *Civilization IV* o *Oblivion*, ma la qualità media è comunque molto buona.

■ Per ogni astronave è disponibile un'elegante scheda tecnica che ne riassume le caratteristiche.

■ Ogni nuova scoperta scientifica viene annunciata a commentata (spesso con toni umoristici) da un assistente robotico.

■ Attraverso le trattative diplomatiche si possono stringere trattati, scambiare tecnologie e migliorare le relazioni tra le civiltà.

semplificato e ampliato.
Le tecnologie che possono essere sviluppate "a più stadi" (per esempio i laser, che variano da potenza "1" a "S") sono adesso raggruppate in un'unica voce del diagramma che si illumina gradualmente; parallelamente, sono state inserite le voci legate ai nuovi concetti del gioco.

La costruzione di astronavi gode sia di una lista di equipaggiamenti sensibilmente più lunga, sia di un sistema per progettare l'aspetto esteriore delle stesse che è ormai, probabilmente, l'elemento più divertente di *GalCiv II*. L'idea non è dissimile da quella dei LEGO, con dozzine di scafi e componenti che possono essere manipolati e montati insieme a piacere.

Dark Avatar lascia spazio a ulteriori miglioramenti. Le operazioni di spionaggio e controspionaggio sono state rese più sofisticate con l'introduzione degli "agenti", unità che vengono costruite investendo nel settore dell'intelligence e quindi piazzate su pianeti rivali (nonché sui nostri, per contrastare analoghe operazioni avversarie), in modo da ottenere informazioni su di essi e sabotare il loro progresso.

Il sistema è interessante, ma, a nostro avviso, nella versione 1.50 del programma gli agenti tendono a essere "beccati" un po' troppo spesso (sia da noi, sia dagli avversari) e speriamo che una delle prime patch bilanci meglio tale aspetto.
Nel gioco continua a mancare una modalità multiplayer, e questa è divenuta probabilmente la richiesta più comune tra gli appassionati. Il sistema di combattimento tra astronavi è piuttosto generico (non vi sono schermate separate, in cui le flotte si scontrano a livello tattico) e anche le battaglie per la conquista di pianeti nemici usano un sistema un po' primitivo. Occorre però dire che il progettista, Brad Wardell, si è sempre rifiutato di introdurre meccanismi che "l'IA non fosse in grado di sfruttare bene quanto il giocatore umano", e che metodi più sofisticati di gestire le guerre rientrerebbero, a suo avviso, in questa categoria. Inoltre, e questo è uno dei grandi punti di forza del gioco, la guerra è solo uno degli strumenti a disposizione di una civiltà, e la vittoria può anche avvenire per vie diplomatiche, dominazione culturale e conseguimenti scientifici – proprio come in *Civilization IV*.

Dark Avatar migliora *GalCiv II* in ogni aspetto, aggiungendo una mole di contenuti enormi e dando modo al giocatore di personalizzare nei minimi dettagli le proprie partite (se ritenete, come è capitato a noi, che alcune "Super Abilità" siano sbilanciate, potete disabilitarle). Sia che siate veterani dei giochi di strategia, sia che siate incuriositi dal genere e alla ricerca di un titolo con cui iniziare, non vi sono ragioni per farselo scappare.
Un gioco davvero splendido.

Vincenzo Beretta

CAMPAGNE STELLARI

Oltre alla modalità "aperta", in cui il giocatore sceglie una razza e parte alla conquista di una galassia generata casualmente, *Dark Avatar* propone una campagna composta da scenari collegati. La trama (che inizia al termine degli avvenimenti narrati nell'analoga campagna di *Dread Lords*) vede il giocatore negli insoliti panni del "cattivo". La civiltà Drengi, nota per il proposito di schiavizzare il resto della galassia, è nel mezzo di una guerra civile: un clan chiamato Korath ha iniziato una campagna militare indipendente, con lo scopo di sterminare gli altri abitanti della galassia. Tra "schiavizzare" e "sterminare" vi è una sottile differenza, della quale perfino i violenti Drengi sono consapevoli, ed ecco che il giocatore diviene il "Rappresentante Oscuro" di questi ultimi: colui che ha ricevuto l'incarico di fermare i Korath..

IN ALTERNATIVA...

Space Empires IV Deluxe
Il principale rivale nel settore del "simulatori di impero spaziale" è più complesso e dettagliato di *Dark Avator*, ma anche meno accessibile, e caratterizzato da una I.A. meno sofisticata. Può essere acquistato su Steam.

Civilization IV, Nov 2005, **9**
Non è un caso che *GalCiv II* porti la parola "Civilization" nel nome: i parallelismi con il capolavoro di Sid Meier sono molti, e rendono la quarta puntata del manageriale storico l'alternativa per chi preferisce guardare al passato, piuttosto che al futuro.

info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Stardock** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 23,15** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.galciv2.com**

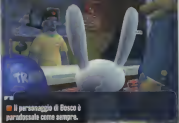
specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 1 GHz, 256 MB RAM, scheda video 32 MB RAM con T&L, 2 GB HD, *Galactic Civilizations II***
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- I.A. molto sofisticata
- Longevo e ricco di contenuti
- Supporto per i Mod

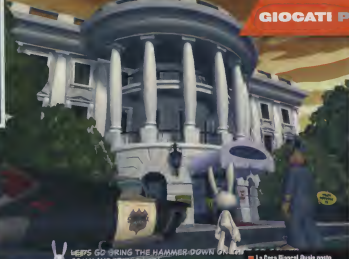
- Manca di una modalità multiplayer
- Qualche piccolo bug nella versione 1.50
- "Super abilità" poco bilanciate

L'espansione *Dark Avatar* aggiunge al già eccezionale *Galactic Civilizations II* tutte le opzioni più richieste dai giocatori, oltre a migliorarne ulteriormente la fortissima I.A., e rendendolo così il miglior strategico spaziale oggi sul mercato. Manca il multiplayer.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MOD
7	7	9	9	9	8

Il personaggio di Bosco è paradossale come sempre.

INTERMEZZI SURREALI

Per accedere alla War Room nella Sala Ovale della Casa Bianca, Sam e Max dovranno provocare nientemeno che un conflitto! Ottenuto questo scopo, l'annuncio dello stato di guerra al presidente sarà comunicato in un modo decisamente inaspettato. Vi lasciamo con il dubbio, mostrandovi un'enigmatica immagine di questo bizzarro momento dell'avventura.

La Casa Bianca! Quale posto migliore per causare danni terribili?

NEL CD E NEL DVD
Potete provare il demo dell'episodio precedente: *The Mole, The Mob and the Meatball*, contenuto nel CD 1 e nel DVD allegati alle omonime edizioni di GMC.

DOVE LO TROVO?
Come i primi tre capitoli della serie, non troverete il quarto episodio di *Sam & Max* in vendita nei negozi di videogiochi. Lo acquisterete solo online, sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) e circa 7 euro (pagabili con carta di credito o Paypal).

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!

Puntuale come i precedenti, ecco il quarto episodio della nuova saga!

LA nuova serie di *Sam & Max*, costituita da sei episodi di breve durata distribuiti su Internet a prezzi convenienti, sembra procedere spedita verso il suo epilogo.

Il quarto capitolo vede i due protagonisti nati dalla matita di Steve Purcell (e resi famosi nel mondo del videogame da una fortunata avventura di LucasArts risalente agli Anni '90) alle prese con un caso, se possibile, anche più assurdo dei precedenti. Il "problema", questa volta, vede coinvolto nientemeno che il Presidente degli Stati Uniti. I due intrepidi eroi si precipitano alla Casa Bianca per indagare e scoprono che il leader è stato ipnotizzato e ha iniziato a dare ordini senza senso alla nazione.

In breve, grazie anche al particolarissimo metodo d'indagine della coppia, il Presidente non è più un problema (letteralmente), ma uno molto, *molto* più grande appare immediatamente all'orizzonte. La sfida, sia politica, sia fisica, sarà con una versione rediviva del più famoso dei presidenti americani: Abraham Lincoln! Dovrete aiutare i due investigatori privati a toglierlo di mezzo, con la collaborazione a volte inconsapevole dei soliti personaggi secondari, tra i quali la poliedrica Sybil e il rude Bosco, che per una volta avrà ragione di temere cospirazioni ordite alle sue spalle.

Abe Lincoln must die! è, come i precedenti episodi, una piacevole avventura grafica. Lo spirito degli eroi è perfettamente riprodotto, anche grazie alla grafica del gioco, simile a quella di un cartone animato e perfetta per l'occasione. La struttura dell'avventura permette l'esplorazione abbastanza libera di una mezza dozzina di ambienti composti da un paio di schermate ognuno, l'interazione con una manciata di personaggi secondari e, sembra una regola,

> "Lo spirito degli eroi è perfettamente riprodotto"

un numero non eccessivo di oggetti da recuperare e impiegare dove necessario. Le azioni si eseguono tutte con un unico puntatore, utile sia per muovere i personaggi, sia per raccogliere e utilizzare gli oggetti nell'inventario. Tutto è basato sui dialoghi, spesso esilaranti, tra i protagonisti e i personaggi secondari: situazioni surreali

Da Max potete aspettarvi di tutto, anche che diventi Presidente degli Stati Uniti!

e piccoli particolari cui dovrete prestare attenzione per giungere al termine delle vicende. Qualsiasi cosa facciate, i personaggi non potranno morire, nonostante le situazioni in cui si troveranno coinvolti.

Anche *Abe Lincoln must die!* ha una durata proporzionale al suo prezzo: la trama si dispiegherà completamente nel corso di non più di quattro ore, se non vi fermerete troppo a lungo di fronte a qualche enigma. In ogni caso, è un'avventura divertente e appassionante, imperdibile per chi abbia già apprezzato i primi tre capitoli della saga.

Roberto Camisana

UN'AVVENTURA PER ANGLOFONI
La nuova saga di *Sam & Max* è interamente doppiata e sottotitolata nella lingua d'Albione. Come già indicato negli scorsi numeri di GMC, i dialoghi dei protagonisti sono resi con un inglese abbastanza complicato, che lo rende meno accessibile a chi non abbia una certa dimestichezza con la lingua del presidente Lincoln.

IN ALTERNATIVA...
Sam & Max: Culture Shock, Dic 06, **7**
Se non stavate seguendo la serie, meglio iniziarla dal principio!

La terribile minaccia degli invasori dell'audiogalassia, Ott 06, 7½
Il nostro consiglio fisso, un'ottima alternativa, italiana, a costo zero.

Info ■ Casa **Tell Tale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 7 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Win XP, Conn. a Internet per scaricarlo**
- Sis. Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L**
- Multiplayer **No**

- Ironia e divertimento sempre presenti
- Al livello dei tre capitoli precedenti
- Protagonisti carismatici

- Risolvibile in circa quattro ore
- Carino, ma non entusiasmante
- Difficoltà per principianti

Anche il quarto episodio della saga di *Sam & Max* paga pegno nei confronti dei primi due quanto a complessità e struttura generale. Le situazioni surreali, il ritorno del presidente Lincoln su tutte, sono però tra le migliori viste finora.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	8	5	6	6

Tonnellate di shader ed effetti particellari lasciano il passo a una grafica essenziale.

Le sezioni di combattimento in stile GdR giapponese sono uno spasso.

IN ITALIANO

Mr Robot è disponibile solo in inglese. Non stupisce, essendo una piccola produzione indipendente. Purtroppo, se non conoscete la lingua di Albione, non sarà banale capire cosa fare, senza contare che si perdono tutte le chicche umoristiche di cui sono ricchi i dialoghi.

GENERE: ROMPICAPO

MR ROBOT

Battaglie, piattaforme e rompicapi: dura la giornata del robot!

SALVAMI

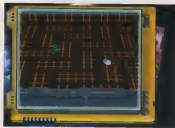
Per salvare i progressi di Asimov, sarà necessario scovare alcune macchine che cloneranno il piccolo robot, permettendo di ripristinarlo in caso di decesso. Nel gioco se ne trovano abbastanza, ma non avrebbe rovinato il divertimento la possibilità di salvare in ogni istante.

DOVE LO COMPRO

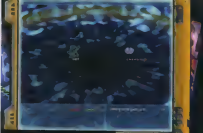
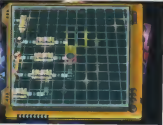
Moonpod non è un produttore tradizionale. Di conseguenza, non aspettatevi di trovare il gioco sugli scaffali del vostro negozio di fiducia, bensì solo su Internet. Per acquistarlo, dirigete il browser all'indirizzo: www.moonpod.com. Il pagamento avviene tramite carta di credito.

CHI nel 1987 era già appassionato di videogiochi, probabilmente ricorderà le notti insonni trascorse sul Commodore 64 o sullo Spectrum, impazzendo con il geniale *Head Over Heels*. Ai comandi di due strani esseri, bisognava viaggiare di stanza in stanza, superando una serie di rompicapi sino a sconfiggere il perfido imperatore di Blacktooth.

Mr Robot "attinge" a piene mani dal capolavoro dell'ormai defunta Ocean. Lo si intuisce immediatamente dalla prospettiva isometrica delle schermate, ma la conferma arriva quando si realizza che anche lo schema di gioco è molto simile. Le fasi principali vedono un piccolo robot, Asimov, muoversi all'interno di una base impazzita, nel tentativo di riparare vari droni e di aiutare il computer centrale a riprendere il controllo del complesso. L'azione è basata su una serie di semplici enigmi, di difficoltà crescente, che obbligano a usare con intelligenza gli strumenti reperiti nella base, cercando di intuire come e dove sfruttarli.

Come aprire una certa porta? Come arrivare a saltare sopra una determinata rampa? *Mr Robot* è essenzialmente un puzzle game, reso però intrigante da una nuova sezione di combattimento che strizza l'occhio ai fan dei giochi di ruolo

> "Mette d'accordo diversi tipi di giocatore"

giapponesi. Una volta entrati in contatto con un robot ostile, dovrete navigare in una rappresentazione astratta dei suoi circuiti e, quando incontrerete le difese elettroniche, si inizierà una battaglia a turni a suon di Ice Breaker e virus di ogni tipo.

Mr Robot riesce a catalizzare l'attenzione di diversi tipi di giocatore: piacerà agli appassionati dei titoli d'annata (i cosiddetti retrogamer), ma anche a chi apprezza i GdR in stile *Final Fantasy*, così come ai fan della fantascienza cyberpunk, che hanno divorato i primi libri di William Gibson. Non aspettatevi, però, una trama con chissà quale tematica sul rapporto uomo/macchina: i testi sono scanzonati e irriverenti, capaci di ironizzare tanto sulla fantascienza "pulita" di Asimov quanto su quella "sporca" di Neal Stephenson, senza tralasciare sottili citazioni dal mitico film "TRON".

Attenzione, comunque: chi pretende che gli shader della sua scheda video lavorino a pieno regime resterà deluso. A livello grafico, *Mr Robot* è incredibilmente curato sotto il profilo dello stile e dell'attenzione per il dettaglio, ma non è certo quel genere di gioco che mette in crisi i PC poco aggiornati quanto a hardware.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

DEFCON, Dic 06, 8½
Una simulazione di guerra termonucleare globale, che farà impazzire i nostalgici del film "Wargame".

Darwinia, Mar 05, 8½
Un RTS minimalista sia per la grafica, sia quanto a giocabilità, ma non lo lascerete sino a che non lo avrete terminato.

Info ■ Casa **Moonpod** ■ Sviluppatore **Moonpod** ■ Distributore **Moonpod** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24,95** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.moonpod.com**

- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Giocabilità ai massimi livelli
- Grafica pulita
- Ricorda *Head over Heels*

- Alla lunga può stancare
- Puzzle un po' troppo semplici
- Scomodo il controllo via mouse

Rompicapi e duelli all'ultimo circuito con cui trascorrere parecchie ore in allegria: *Mr Robot* non farà sudare la scheda grafica, ma metterà alla prova il vostro acume, strizzando l'occhio a un capolavoro del passato. Una chicca per intenditori.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NOSTALGIA	ENIGMI
7	6	9	8	9	8

L'utilizzo della Geneforge sarà un'esperienza che ben difficilmente si scorderà.

I dialoghi saranno spesso complessi e ben scritti.

Le scelte a disposizione durante il combattimento vanno dalla magia alle spade, all'utilizzo di esseri "creati" sul momento.

IN INGLESE

Dopo oltre 10 anni di titoli rigorosamente in inglese, la tendenza di Spiderweb software non è cambiata. *Geneforge IV* sarà disponibile solo nell'idioma di Shakespeare e non risulterà sempre di facile comprensione a chi è poco pratico in tale lingua.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

GENEFORGE IV: REBELLION

Potere di vita e di morte, stavolta dall'altra parte della barricata!

QUELLO **con Jeff Vogel, la mente dietro *Geneforge*, rappresenta un appuntamento ricorrente per gli appassionati di giochi di ruolo. Chi lo conosce non si lascia scappare nessuno dei suoi prodotti, ma un nuovo utente, abituato alle meraviglie grafiche di *Neverwinter Nights 2* o *Oblivion*, che motivi avrebbe di scegliere un titolo che sembra provenire dai primi Anni '90?**

In realtà, molti. Quarto capitolo di una serie sconosciuta ai più, *Rebellion* presenta contenuti allettanti per qualsiasi giocatore di ruolo, a partire dal mondo in cui il titolo è ambientato, caratterizzato magnificamente da una storia ricca e complessa, e abitato da personaggi altrettanto curati. Il sistema di combattimento a turni è tattico al punto giusto, e offre una sfida sempre bilanciata per proseguire nella trama.

Parte dei difetti sottolineati nelle recenti incarnazioni della serie, la tendenza ai ripetersi della situazione centrale e la carenza di classi e contenuti inediti sono stati riveduti e corretti in questo quarto capitolo, che rappresenta un ottimo punto d'ingresso per i nuovi giocatori. Le classi, salite da 3 a 5, offrono più opportunità per pensare all'evoluzione del proprio personaggio, fermo restando che non si è imbrigliati strettamente in un "modello", e nulla impedirà di sviluppare abilità da guerriero in un mago, pur se sarà più difficile che per classi maggiormente improntate all'azione diretta.

Le novità più gradite sono nella trama e nell'ambientazione: l'inizio di *Rebellion* vedrà il giocatore nei panni di una recluta tra i ribelli che cercano di rovesciare il dominio di una confraternita di maghi, chiamati "Shaper", in grado di creare la vita.

> **"Presenta contenuti allettanti per qualsiasi giocatore di ruolo"**

I temi centrali dell'avventura saranno proprio la creazione della vita e il rispetto che va a essa dovuto. Restano però aperte al giocatore tutte le strade morali possibili, a un livello più profondo di quanto visto anche in titoli di più alta caratura. Le fazioni e i personaggi che si incontreranno più in là nella trama, infatti, reagiranno in maniera diversa secondo il comportamento che si sarà tenuto nel corso della vicenda.

I difetti della serie *Geneforge* restano gli stessi di sempre. A livello grafico e sonoro non c'è paragone con i titoli moderni e chi si avvicina a *Geneforge IV* deve essere pronto a venire a patti con un aspetto estetico non eccelso. In compenso, se sorvolerete su questo "dettaglio", l'esperienza sarà all'altezza di capolavori come *Baldur's Gate*.

Andrea Giongiani

IN ALTERNATIVA...

Neverwinter Nights 2, Nov 06, 9
Un gioco di ruolo di pregevolissima fattura, con grandi possibilità interpretative.

Baldur's Gate 2, Nov 00, 9
Uno dei migliori GdR mai pubblicati, allegato al recente speciale di GMC sui giochi di ruolo.

RIASSUMENDO...

Per chi volesse provare *Geneforge IV*, è bene specificare che la conoscenza dei precedenti capitoli non è necessaria. La storia narrata negli altri titoli inizia da un'isola sperduta, Sucia, in cui un gruppo di creazioni intelligenti, generate appositamente per servire, si ritrova isolato da tempo dal dominio degli Shaper e inizia a sviluppare tendenze individualiste, come il desiderio di libertà. È proprio da quest'isola che parte la "Ribellione" che fa da sottotitolo al quarto episodio. I capitoli due e tre descrivono l'evoluzione della ribellione, le sue poche vittorie e molte sconfitte, e raccontano di come, talvolta, ciò che inizia con dei buoni propositi arrivi a distorcere gli ideali di partenza.

Info ■ Casa **Spiderweb Software** ■ Sviluppatore **Spiderweb Software** ■ Distributore **Imp. parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 22** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.spiderwebsoftware.com

- Sistema Minimo **Processore a 500 MHz, 384 MB RAM, Scheda grafica**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

- Ottima trama
- Adulto e maturo
- Molta libertà d'azione

- Graficamente insufficiente
- Il sonoro non è all'altezza
- Meccaniche piuttosto complesse

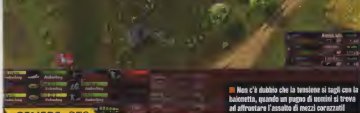
Un brutto anatroccolo che è sempre più vicino a diventare un cigno. Il quarto episodio della serie di *Geneforge* è consigliato senza remore agli appassionati di giochi di ruolo. A patto che sappiano sorvolare su una grafica non certo all'avanguardia.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
4	4	8	8	8	8

La battaglie per i grandi stabilimenti di Stalingrado sono faccende sanguinose e claustrofobiche.

LA GUERRA PIÙ LUNGA

Cross of Iron offre tre modalità di gioco contro il PC: uno scenario rappresenta una singola battaglia, e può essere completato in una mezz'oretta. Più battaglie possono essere collegate in una "operazione", e le truppe al nostro comando passeranno dall'una all'altra mantenendo le perdite subite, ma acquistando al tempo stesso esperienza (mentre sono comunque disponibili dei rimpiazzi). Infine, le campagne sono composte da più operazioni, e abbracciano vasti momenti del grande conflitto (come l'iniziale tentativo tedesco di prendere Mosca nel 1941). Inoltre, Matrix sta allestendo dei server multiplayer disponibili 24 ore al giorno sui quali sarà consentito collegarsi e partecipare a una sorta di "mega campagna" permanente che ricostruisce l'intera guerra – e a cui ogni giocatore darà il suo "piccolo" contributo selezionando una delle battaglie disponibili in un certo momento e cercando di condurre alla vittoria lo schieramento scelto.

Non c'è dubbio che la tensione si tagli con la baionetta, quando un pugno di uomini si trova ad affrontare l'assalto di mezzi corazzati!

CAMPAGNE STRANIERE

***Close Combat: Cross of Iron* è disponibile solo in inglese, mentre un'opzione permette di decidere se le "voci" delle unità, quando rispondono agli ordini, sono in inglese o, più realisticamente, in russo e in tedesco. Il gioco può essere acquistato sul sito di Matrix Games via download digitale per 30,99 euro, o con spedizione postale per 38,99 euro.**

GENERE: RTS

CLOSE COMBAT: CROSS OF IRON

Matrix Games rimette a nuovo un classico sulla campagna di Russia.

TRA le attività intraprese da Matrix Games c'è il recupero di vecchi wargame che, per meriti individuali e affetto del pubblico, godono ancora oggi di una ragguardevole popolarità. Dopo l'ottima riedizione di *The Operational Art of War* (GMC di agosto 2003), ora è il turno di *Close Combat III*.

IMPORTAZIONE PARALLELA

Dedicato al fonte russo e alle battaglie tra sovietici e tedeschi dal 1941 al 1945, questo interessante "ibrido" tra wargame realistico e RTS era stato pubblicato nientemeno che da Microsoft nel 1999. Il titolo ha beneficiato, da allora, di un successo pressoché ininterrotto, con tornei organizzati in Rete, Mod e nuovi scenari pubblicati con regolarità. Così, dopo aver risolto gli inevitabili problemi legati ai diritti della serie, Matrix ha deciso di ripubblicarlo accompagnandolo con un benvenuto "lifting".

Cross of Iron è un wargame in tempo reale in cui ogni unità rappresenta un mezzo, una squadra di uomini o un nucleo di specialisti. L'ordine di battaglia include carri, trasporti truppe, vari tipi di fanteria (come genieri e esploratori), armi pesanti (come mitragliatrici e fucili anticarro), cannoni, mortai e altri tipi di equipaggiamento bellico che vennero impiegati durante la campagna di Russia. Le caratteristiche delle varie armi riflettono, nei limiti del possibile, quelle delle loro controparti reali. In base allo scenario, il giocatore ha al proprio comando un numero di truppe la cui entità varia tra una compagnia e un battaglione. Gli ordini si inviano cliccando su un'unità con il tasto destro del mouse e selezionando un comando dal menu che appare; questi includono muoversi, sparare, muoversi rapidamente, fare fumo, assumere atteggiamento difensivo, strisciare e altri – in base alla natura dell'unità. Cliccando, quindi, con il tasto sinistro sulla mappa indicheremo agli uomini dove spostarsi o in che direzione aprire il fuoco.

> "Le unità demoralizzate possono disubbidire agli ordini, fermarsi o fuggire"

Il cuore di *CC: CI* è il sistema di "morale". La situazione di ogni singolo soldato è tenuta sotto controllo dal computer, che, secondo quanto accade sul campo di battaglia, valuta la salute e la condizione psicologica del militare. Squadre che hanno perso molti elementi possono rifiutarsi di combattere, mentre unità anche in ottima forma potrebbero essere costrette a fermarsi o a ritirarsi da un volume di fuoco nemico troppo eccessivo. A influenzare il morale delle unità, vi sono la preparazione (truppe di élite tendono a mantenere il sangue freddo più a lungo rispetto ai coscritti) e la presenza nelle vicinanze di eventuali comandanti (che sono rappresentati sulla mappa indipendentemente).

Malgrado il lavoro di rinnovamento svolto con diligenza da Matrix (che si è rivolta agli esponenti di spicco della comunità), *Close Combat: Cross of Iron* mostra inevitabilmente qualche ruga nel reparto grafico (con animazioni assai rudimentali) e nell'interfaccia; le mappe hanno solo tre livelli di zoom e non è possibile variarli con la rotellina del mouse. Il gioco in sé, però, resta pressoché unico nel proprio genere, ed è molto buono soprattutto nella modalità multiplayer.

Vincenzo Beretta

IN ALTERNATIVA...

***Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin*, Gen 2003, 8**
Un wargame in grafica 3D dedicato al fronte russo, dal 1914 al 1945; gli avversari inviano ordini simultaneamente alle loro unità, e quindi il PC calcola i risultati di ogni turno.

***Mockba to Berlin*, Nat 2005, 6**
Uno strategico in tempo reale sulla guerra tra russi e tedeschi, piuttosto semplice e poco rigiocabile, ma adatto a chi vuole rivivere questo periodo storico con un sistema di gioco molto accessibile.

Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **CSO Simtek** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 30,99 (download digitale), € 38,99 (spedizione postale)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 300 MHz, 128 MB RAM, 980 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 1 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Nuovi scenari e campagne
- Buon servizio di server per il multiplayer
- Supporto per Mod e scenari personalizzati

- I.A. solo mediocre
- Animazioni e grafica superate
- Interfaccia non molto funzionale

Se già conoscete *Close Combat*, vi troverete davanti allo stesso gioco, ripulito e con molti contenuti in più; se per voi si tratta di un prodotto nuovo, valutate se siete disposti a sopportare qualche limitazione tecnica per provare un vecchio classico rimasto unico nel proprio genere.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	7	8	6	8

Il controllo diretto mostra dei limiti notevoli, al punto da rivelarsi una caratteristica più che trascurabile.

Gli Hai-Genti possiedono un look decisamente classico in qualità di alieni, tra spore, uova e armi biologiche...

Le modifiche al terreno possono includere la creazione di barriere acquatiche, ma è per questo che i Reduci possiedono mezzi anfibi

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

MAELSTROM

L'insostenibile ripetitività di un RTS.

IN ITALIANO

***Maelstrom* è completamente tradotto nella nostra lingua. Purtroppo, la qualità del parlato è abbastanza scarsa, fino a scendere nello scadente quando si tratta delle frasi pronunciate alla selezione delle unità o all'esecuzione di un comando.**

IN ALTERNATIVA...

***Warcraft 3: The Frozen Throne*, Apr 03, 8**
Sebbene siano ormai passati quasi quattro anni, o sentiamo ancora di consigliare il titolo Blizzard a chi non l'ha mai provato: insieme a *Starcraft* ha reinventato il genere degli RTS.

***Supreme Commander*, Mar 06, 9**
Il primo RTS veramente al passo con la tecnologia moderna. Dalla geniale mente di Chris Taylor, la nuova perla del genere.

NEL 1999, Acclaim lanciava sul mercato uno strategico in tempo reale di nome *Machines*. In realtà, si trattava di un gioco un po' anonimo. Tuttavia, vantava tra le proprie caratteristiche la possibilità di vestire i panni di un'unità in prima persona (addirittura entrando nelle strutture).

Se *Machines* non è passato alla storia, e se un simile approccio non è più stato tentato in un RTS, qualche motivo valido ci dovrà pur essere... Eppure, dopo il recente *Rise & Fall* di Midway (2006), è ora il turno di *Maelstrom* per sfoggiare una simile caratteristica.

Nel titolo di Codemasters è possibile prendere il controllo diretto delle azioni degli "eroi" (non di tutte le unità indistintamente), conducendoli come se vi trovaste in una sorta di sparatutto in terza persona. Da un lato, *Maelstrom* tenta di fare uso di questa caratteristica ricreando situazioni adatte a sfruttarla (come l'infiltrazione oltre le linee nemiche), ma la realizzazione tecnica vanifica lo sforzo con collisioni approssimative e movimenti legnosi.

Tra l'altro, l'idea di sfruttare questa "simil-soggettiva" in uno scontro su più vasta scala si rivela un enorme spreco di tempo, considerando la completa perdita di una visione d'insieme, che mal si sposa con le dinamiche da RTS alla base di *Maelstrom*. Già, perché il gioco aderisce in maniera molto precisa – forse anche troppo – ai canoni del genere cui appartiene e se, da un lato, ciò rappresenta una garanzia di "non sbagliare", dall'altro non garantisce nemmeno molti numeri per distinguersi,

> **"Tiene poco in considerazione il bilanciamento in multiplayer"**

specialmente a poco tempo dall'uscita di un colosso come *Supreme Commander* (GMC Marzo 2007, **9**).

Così, nella classica struttura di raccolta risorse e ammassamento truppe, si sviluppa una campagna d'ambientazione fantascientifica che prevede l'interpretazione di tre differenti fazioni. Notevole appare l'impegno nel caratterizzare le forze del gioco: gli iperion, gli umani ipertecnologici; i Reduci, sempre umani, ma orientati alla guerriglia; infine gli Hai-Genti, una razza aliena fin troppo "ispirata" ai ben noti Zerg di *Starcraft*. Oltre a essere dotati di unità molto differenti, gli schieramenti vantano peculiari caratteristiche in termini di raccolta risorse, espansione e produzione. Il risultato è interessante, ma a nostro parere tiene poco in considerazione il bilanciamento in eventuali sfide multiplayer.

Anche dimenticandosi questo aspetto, la campagna single player manca di ritmo: la stessa capacità di modificare il paesaggio tramite l'impiego di armi particolarmente distruttive è più uno strumento di divertimento e di teatralità, che un'opzione tattica da sfruttare. Un vero peccato, perché la cura per i dettagli e la presentazione grafica di *Maelstrom* si collocano al di sopra dei normali standard.

Carlo Barone

GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **KD Vision Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 47,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://it.codemasters.com/maelstrom**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,8 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Tre razze ben caratterizzate
- Buona cura dei dettagli
- Campagna articolata

- Bilanciamento discutibile
- Manca di ritmo e di vera innovazione
- Interfaccia un po' datata

Non si può dire che *Maelstrom* sia un brutto gioco, ma la sua mancanza di caratteristiche d'eccellenza e il ripresentare gli stessi cliché del genere senza innovazione non gli consentono di distinguersi nella massa.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
8	6	7	8	6	6

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: SCi ■ **Distributore:** DDE ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Apr 05, 5

CONSTANTINE

IL rapporto tra cinema e videogiochi è sempre stato difficile e travagliato. Sin dai primi Anni '90, ci siamo imbattuti in titoli mediocri, forti di una licenza interessante, ma afflitti da gravi problemi di giocabilità.

Il motivo era da ricercarsi nelle ingenti spese necessarie ad assicurarsi i diritti, che inevitabilmente andavano a tagliare il budget dedicato ai programmatori. Ora, il mondo dei videogiochi ha fatto grandi progressi, e sporadicamente ci regala giochi su licenza degni del nome che portano: basti pensare all'ottimo *The Chronicles of Riddick: Escope from Butcher Boy*.

Situazioni e livelli diventano ben presto ripetitivi.

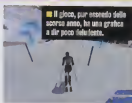
Purtroppo, *Constontine* è fatto di tutt'altra pasta. Si basa sull'omonimo film, ispirato a sua volta all'anti-eroe creato da Alan Moore nella testata "Hellblazer". È una storia a tinte fosche, che alterna momenti di violenza a scenari visionari, e che prende in prestito le fattezze di Keanu Reeves, l'attore che interpreta il protagonista anche su pellicola. Il risultato è un gioco d'azione senza arte né parte, con dei livelli banali e ripetitivi e con una grafica invecchiata male. L'unico motivo in grado di giustificare l'acquisto di *Constontine* potrebbe essere una viscerale passione per il film, o del semplice collezionismo. Chi vuole un bel gioco, invece, non si lasci sedurre dal prezzo ridotto.

Casa: Cyanide ■ **Distributore:** Blue Label ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,99 ■ **Provato su:** Mar 06, 5

WINTER CHALLENGE

LE scorse olimpiadi invernali sono state accompagnate da una vera e propria invasione di giochi ispirati agli sport sulla neve, nessuno dei quali è riuscito a distinguersi per meriti particolari.

Tra tutti, *Winter Challenge* è stato forse il meno riuscito, tanto da finire molto rapidamente nella zona dei prodotti budget. I motivi vanno ricercati sia nella giocabilità, sia nella realizzazione tecnica, due aspetti ampiamente sotto la media.

Come spesso accade in questo genere di giochi, le discipline disponibili sono sei: sci alpino, salto con gli sci,

Il gioco, pur essendo dello scorso anno, ha una grafica a dir poco deludente.

bob, sci di fondo, biathlon e combinata nordica. Ognuna di esse ha un sistema di controllo diverso, tanto intuitivo quanto mal calibrato.

I movimenti degli atleti sono o troppo lenti, o troppo rapidi, e si finisce per cadere ogni trenta secondi. Per questo motivo, gli sviluppatori hanno inserito la possibilità di riavvolgere il tempo, scimmiottando *Prince of Persia* e annacquando il sistema di gioco, rendendolo facile e noioso.

Se a questo aggiungiamo una grafica di gran lunga inferiore a quella della concorrenza, otteniamo un titolo poco interessante. Non ci resta altra scelta, che attribuirgli il più basso dei nostri giudizi.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

Titolo	Prezzo
B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Creatures The Albian Years	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Vegas Casino 2	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Driver	€ 4,99
Line of Sight Vietnam	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Pax Romana	€ 6,99
Port Royale	€ 4,99
Sentinel - il Regno delle Illusioni	€ 6,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados - Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
Tactical Ops	€ 4,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark - The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99
1944 Battle of the Bulge	€ 9,99
Mockba to Berlin	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscai

■ **Casa:** Atari ■ **Distributore:** EXA Games ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,99 ■ **Provato su:** Lug 05, 8

BOILING POINT: ROAD TO HELL

■ La visuale in soggettiva potrebbe ricordare *Deus Ex*, ma l'atmosfera che si respira è completamente diversa.

CI sono giochi che diventano grandi successi nel giro di poche settimane, venendo osannati dalla critica e balzando in testa alle classifiche dei più venduti. Esistono, poi, titoli che finiscono per essere stroncati, con una sola, triste conseguenza: l'interesse per il gioco si spegne, le copie si accumulano sugli scaffali dei negozi e il tutto viene bollato come buco nell'acqua.

È il caso di *Boiling Point*, un ambizioso FPS con elementi da gioco di ruolo, che all'uscita venne da molti criticato per i suoi problemi tecnici. Era bello, ma i bug erano decisamente numerosi. Tutto si piantava ogni pochi minuti, e di conseguenza *Boiling Point* venne bocciato. Da molti, ma non da GMC, che lo valutò con un lungimirante 8.

Il gioco, infatti, ricevette nel giro di poco tempo una patch che risolveva tutti i problemi. Ormai, però, il danno era fatto. Oggi come oggi, applicando l'ultima versione di suddetta patch (la 2.0, disponibile all'indirizzo: **www.uk.atari.com/index.php?pg=product&id=64**) si ha la sensazione di essersi persi un titolo con i fiocchi, che non ha ottenuto un briciolo del successo che si sarebbe meritato. *Boiling Point* considerando il prezzo contenuto, è un vero e proprio affare.

■ **Casa:** Atari ■ **Distributore:** EMC ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,99 ■ **Provato su:** Dic 04, 7

MEDIEVAL LORDS: BUILD, DEFEND, EXPAND

LA commistione tra la strategia in tempo reale e gli elementi gestionali tipici dei giochi della stirpe di *Sim City* non è una novità, nel mondo dei PC. Tanti titoli sono riusciti a ricavarne dei compromessi interessanti, in grado d'incontrare i gusti di ampie fasce di giocatori. Tristemente, *Medievol Lords* non fa parte di questa cerchia.

I motivi di tale fallimento sono tanti, e hanno a che fare con

■ Le lamentele dei cittadini ve li faranno ben presto detestare.

un bilanciamento non ottimale di quasi tutti gli aspetti più importanti. Tanto per cominciare, gli abitanti dei villaggi non sono mai soddisfatti, e richiedono cure in continuazione. In buona sostanza, più che di un volonteroso giocatore, hanno bisogno di una balia, costretta a dare retta, ogni due per tre, alle loro fastidiose rimostranze.

Come se non bastasse, la parte di RTS esclude bellamente le strategie più serie. Per vincere bisogna limitarsi a costruire più unità del nemico, e il tipo di soldati scelti sembra ininfluente.

Come avrete intuito, consigliamo di non lasciarsi tentare dal prezzo ridotto di *Medievol Lords*. Attualmente, non sono pochi i giochi sulla piazza che offrono un'esperienza più interessante.

GIOCHI COMPUTER

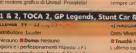
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Oblivion
GMC.Gorman
"Il fascino immortale del GdR!"

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Con la febbre si fragga meglio!"

C&C 3
BANNED.Neon
"Tiberium per tutti!"

DEFCON
GMC.Homer
"Scacchi e tarocchi"

Supreme Commander
GMC.Pettinato
"A me il multiplayer!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Trucchi: Apr 05/ EP1 Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Trucchi: Nat 05/Gen 07 ■ Demo: DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 It
■ Trucchi: Set 06 ■ Demo: Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Giu 06
L'intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3. RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida

2) F1 CHALLENGE '99-'02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Trucchi: Dic 06 ■ Demo: DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ Trucchi: Nat 06 ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Mar 07 ■ Demo: Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ Trucchi: Lug 06 ■ Demo: DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ Demo: DVD Giu 06 ■ Trucchi: Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

3) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 03 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

3) BROKEN SWORD 3 Nat 03
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Sol:** Dic 02 - Gen 03 ■ **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL. DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher nesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) THIEF. DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

3) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

3) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO 8
Casa: Valve Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **AdamWarlock**
Giochi di ruolo
1. Ultima VII: Part Two – Serpent Isle
2. Planescape Torment
3. Baldur's Gate
4. Fallout
5. Arcanum

■ **jolly+**
FPS
1. Call of Duty 2
2. Rainbow Six Vegas
3. Far Cry
4. Half-Life 2
5. Brothers in Arms

■ **Beriol**
I migliori
1. Oblivion
2. Half-Life 2
3. Call of Duty 2
4. Far Cry
5. Spellforce 2

■ **-Geppo Burghem-**
Rivelazioni del 2006
1. Call of Juarez
2. Company of Heroes
3. FIFA 07
4. Rainbow Six Vegas
5. Prey

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0332/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

Inchiesta

VIVERE GIOCANDO!

Il pro-gaming: una solida realtà o una chimera?

NELLE pagine di questa rubrica si è spesso parlato dei pro-gamer, i cosiddetti giocatori professionisti.

Per chi non è a stretto contatto con il variegato mondo dei videogiochi, è difficile immaginare una realtà in cui esistano delle persone realmente pagate per giocare a un videogame. E non si parla di attività collaterali, come quelle dei giornalisti di settore o dei beta tester, ma di ragazzi stipendiati solamente per giocare.

Chi pratica gli sport elettronici subisce le stesse pressioni psicologiche che si trova a gestire un atleta di una qualsiasi disciplina sportiva, allenandosi per ore e generando, allo stesso tempo, dei guadagni. Questa realtà, in Europa, è più unica che rara, ma esistono realmente persone intorno a cui ruota un'industria che genera profitti interessanti. La Corea del Sud è l'esempio più eclatante di questo fenomeno: in questo Paese, gli sport elettronici sono entrati nella cultura generale e non appartengono solo a quella giovanile.

Quanto guadagnano i giocatori professionisti? Partiamo dai "paperoni" del netgaming: la maggior parte dei giocatori di *Starcraft*, per esempio, percepisce stipendi faraonici. E con "stipendio" intendiamo un'entrata annuale erogata dagli sponsor solo per giocare in una certa squadra (sono escluse le vincite ai tornei), come quella della rete televisiva Ongamenet. Snocciolando qualche dato: lloveoov, recente vincitore ai World Cyber Games tenutisi a Monza nell'ottobre 2006,

Alessandro "Stermy" Avallone, l'unico giocatore professionista italiano, è uno dei massimi esponenti degli FPS.

ha un contratto (partito nell'aprile 2005) grazie al quale percepirà la bellezza di 450.000 dollari fino alla fine di marzo 2008. Con un rapido calcolo, si tratta di circa 150.000 dollari (approssimativamente 114.000 euro) l'anno: una somma ambitissima anche per molti sportivi italiani.

Passando a uno dei più grandi campioni coreani di *Starcraft*, [Red]Nada, la cifra che il ragazzo si porta a casa annualmente tocca i 200.000 dollari (circa 150.000 euro). Queste cifre riguardano solo le vere super star, paragonabili a vari Totti, Adriano o Kakà che intascano stipendi con qualche zero in più. Nello sport ci sono anche i cosiddetti gregari. Il primato per lo stipendio minimo di un pro-gamer coreano appartiene a Free[gm], che in un anno è riuscito a portarsi a casa "solo" 6.000 dollari (circa 4.560 euro) praticamente 500 dollari (380 euro) al mese: una cifra che assomiglia a quelle percepite dai giocatori professionisti nella nostra Europa o negli Stati Uniti.

Anche nel Vecchio Continente ci sono delle vere stelle di prima grandezza, come i gemelli tedeschi campioni in *FIFA*: Hero e Styla che guadagnano ben

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a
gmcserver@sprea.it

Scelti i giochi del SEC

Anche l'Italia ai WCG europei.

Il SEC, abbreviazione che sta per Samsung European Championship, non è altro che il WCG europeo e si tiene durante il Cebit (Hannover, 15-21 marzo), una delle più grandi fiere di informatica europee. A questo evento partecipano tutte le nazioni del Vecchio Continente, che hanno preso parte anche agli ultimi WCG tenutisi nel nostro Paese. C'è anche l'Italia, ma al momento in cui scriviamo non sappiamo dirvi con quali e quanti cyber atleti. In compenso, possiamo comunicarvi i titoli in cui si sfidano i campioni di tutta Europa: *Warcraft III The Frozen Throne*, *Need for Speed: Carbon*, *FIFA 07*, *CounterStrike* v1.6 (5 contro5) e due giochi per Xbox 360. Nel complesso, qualche titolo in meno per i PC rispetto agli anni passati, segno che le console della nuova generazione sono state accettate anche dal pubblico del multiplayer online.

sito di riferimento **www.wcg-europe.org**

Styla e il suo fratello gemello Hero dominano la classifica dei più ricchi netgamer europei giocando a *FIFA 07*.

5.000 dollari (3.800 euro) al mese, mentre lo stipendio medio per un affiliato a uno dei maggiori clan europei non supera mai la quota di 1.000 dollari (760 euro) mensili, soprattutto per quanto riguarda *CounterStrike*. Pur trattandosi del titolo più seguito e giocato del settore, lo sparatutto tattico di Valve non riesce a rendere "ricco" nessuno dei suoi massimi esponenti. Leggende come Heaton, o Spawn, per esempio, navigano attorno ai 600 euro, cifra comunque ragguardevole, se si pensa che viene elargita solo per proseguire professionalmente quella che nasce come una passione.

Concludendo, vivere giocando, almeno per ora, è praticamente impossibile al di fuori dell'Estremo Oriente. L'unico pro gamer italiano, Alessandro "Stermy" Avallone, se non potesse contare sui premi conquistati nei tornei internazionali (che sono tutt'altro che una sicurezza), non avrebbe i mezzi per continuare in questa carriera. Sebbene sia uno dei pochi affiliati alla Free Players Organization, il famoso clan di Fatal1ty, la sua rendita è ancora ben al di sotto delle cifre guadagnate dai campioni orientali.

Per fortuna, è in vigore la prassi di pagare completamente le spese per le trasferte di tutti i videogiocatori professionisti: chissà che non sia sufficiente a qualche lettore di GMC per tentare la strada del pro-gamer. GIOCHI COMPUTER

Simone AKirA Trimarchi

Evento

ESL SBARCA IN CINA!

Il colosso tedesco esporta il suo modello nel mercato del prossimo futuro.

La conquista della Cina vuol dire moltissimo per ESL: il mercato della nazione asiatica è immenso!

Sebbene la Corea del Sud sia già proiettata nel futuro per quanto riguarda l'organizzazione e lo sviluppo di tornei per i videogiochi online, gli analisti prevedono che il più grande mercato in tal senso sarà, tra qualche anno, quello cinese. La crescita esponenziale di iniziative legate al netgaming, soprattutto ai MMORPG, in Cina, ha dell'incredibile: i numeri degli Internet Point si triplicano di anno in anno, cosi come la massa dei giocatori che si dedicano solamente al gioco online ha già sfiorato i cento milioni. La Electronic Sports League, presente in tutta Europa, non poteva scegliere una nazione migliore per esportare il suo "franchise" di organizzazione di tornei online. Tra le competizioni, suddivise in campionati di varia difficoltà, ESL può vantare già più di mezzo milione di giocatori attivi nel Vecchio Continente. Grazie all'accordo con PGL, una società simile nata in Cina, nota soprattutto per i suoi tornei dal format televisivo, il "netgaming globale" sbarca in un Paese con un audience potenziale che non conosce rivali. Il gigante tedesco si impone su altri concorrenti come CPL o Clanbase, che hanno già aperto i propri tornei online ai giocatori cinesi, ma non sono presenti sul territorio nazionale con eventi degni di questo nome. ESL, invece, porterà gli Intel Friday Night Game, il famoso network GigaTV, le Pro Series e tutta la propria esperienza per creare un'espansione territoriale che potrebbe portare a quella standardizzazione - tanto agognata - del netgaming mondiale. Quanto scritto significa semplicemente che ESL ha le carte in regola per diventare la prima vera federazione globale (come la FIFA in ambito calcistico) per il gioco online: fisserà le regole, organizzerà campionati nazionali e coppe internazionali e deciderà quali giochi supportare. Da un lato, ciò potrebbe favorire lo sviluppo degli sport elettronici (eliminando così la confusione generata dalla miriade di tornei presenti in tutto il mondo e con modalità diverse), dall'altro potrebbe proporre un modello unico e senza concorrenza anche in un campo in cui le piccole iniziative hanno ancora molto da dire.

sito di riferimento
www.esl.eu

Mod per Oblivion

DAMARASK

Benvenuti nella capitale del regno infernale.

- **Sviluppatore:** Polycrates
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Dimensioni:** 18 MB
- **Internet:** http://elderscrolls.filefront.com/file/Damarask-75931#Download

INSTALLAZIONE

1. Scaricate l'archivio **damarask1.2.7z**.
2. Estraete l'archivio **damarask1.2.7z** scaricato nella cartella **Oblivion\Data**.
3. Selezionate il Mod e lanciate *Oblivion*.

È sempre bello vedere gli allievi che superano i maestri. In questo caso, l'allievo è il modder Polycrates e i maestri sono gli sviluppatori di Bethesda, mentre l'argomento del contendere è la dimensione infernale di Oblivion.

Diciamolo pure: non è che nel gioco originale (e neanche della raccolta *Knights of the Nine*) le incursioni nel regno oltre i portali fossero molto varie nelle loro dinamiche videoludiche. Grazie alla fondazione di una città nuova di zecca e alla creazione di una serie di missioni ad hoc, però, il prode Polycrates ha reso la rosseggiante dimensione parallela un mondo non solo inquietante, ma anche molto interessante.

Damarask è la città dei Dremora, gli orripilanti demoni con cui vi siete coraggiosamente confrontati nel gioco principale. In quanto orribili e quindi riconoscibilissimi, ai suddetti abitanti degli inferi serve una sorta di agente che possa operare nella normale società – rubando, complottando, assassinando – senza dare eccessivamente nell'occhio. Pensate di avere abbastanza fegato per ricoprire tale delicatissima posizione? Non aspettatevi grandi ricompense, però, se non quella di vivere (e morire...) delle quest complesse e molto ben strutturate, paragonabili a quelle più convincenti dell'*Oblivion* base.

I vostri nuovi obiettivi vi porteranno a spendere comunque molto tempo ed energie a Cyrodiil, ma le turbolente vicende politiche che ribollono tra le file dei Dremora vi faranno tornare a Damarask spesso e volentieri. Potrete così cimentarvi anche nell'esclusiva arena della città dei demoni, ancora più affascinante e crudele di quella di Oblivion, esattamente come le improbe sfide che propone. Tutto questo per dire che le espansioni ufficiali a pagamento prodotte da Bethesda potrebbero, in futuro, avere vita difficile, se intraprendenti modder sforneranno add on gratuiti di qualità, come questo *Damarask*! GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un Mod che rende più carismatica la dimensione infernale di Oblivion, offrendo un'inedita e originalissima quest demoniaca.

I Dremora risolvono i problemi a mazzate, anche tra loro!

Non aspettatevi solo fuoco, fiamme e sangue, in Damarask.

Mod per Jedi Academy

KNIGHTS OF THE FORCE

Un demo da provare per Forza.

- **Sviluppatore:** Osman Gun az
- **Genere:** Azione single e multiplayer
- **Dimensioni:** 90 MB
- **Internet:** www k f.com/main htm

È passato troppo tempo dall'ultimo gioco dedicato ai carismatici Jedi di "Guerre Stellari", e il Mod *Knights of the Force*, seppur ancora in versione dimostrativa, è una vera salvezza per chi si trova in crisi d'astinenza da spada laser e detonatori termici.

Il demo è una ricostruzione del duello tra Obi-Wan Kenobi e Jango Fett, cui segue una battaglia contro i soldati cloni di "Episodio II". Il giocatore può combattere su entrambi i fronti, volando a reazione con Jango o saltellando,

INSTALLAZIONE

1 Aggiornate Jedi Academy alla versione 1.01.

2 Scaricate l'archivio **KotF_Demo.v2.4.setup.zip.**

3 Estraete l'archivio **KotF_Demo.v2.4.setup.zip** su disco fisso.

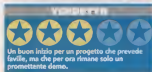
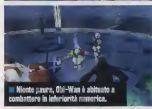
4 Lanciate il file autoinstallante **KotF_Demo.v2.4.exe** e installare il demo del Mod nella

spada laser in pugno, con Obi-Wan. Dopo che Jango viene letteralmente abbattuto dal rivale, privato a sua volta di spada, il combattimento prosegue ben piantato a terra, in un corpo a corpo vigoroso, prima di estendersi alle spettacolari schermaglie con i cloni.

Il gioco prevede anche un'opzione per modificare la velocità dell'azione, che, se rallentata un po', rende le evoluzioni jedi a lama (colorata) sguainata qualcosa di artistico, oltre che di estremamente divertente. Logico, quindi, che non vediamo l'ora di confrontarci con il generale Grievous e le sue quattro spade laser, magari nel prossimo demo di *Knights of the Force*...

Niente paura, Obi-Wan è abituato a combattere in inferiorità numerica.

VERDETTO

Un buon inizio per un progetto che prevede faville, ma che per ora rimane solo un promettente demo.

Freeware

ASTEROIDI LONTANI

Nuove interpretazioni dell'intramontabile Asteroids.

ASTEROIDS ADVENTURE

Lo spazio di *Asteroids* diventa ancora più profondo in *Asteroids Adventure*, che trasforma il basilare sparatutto classico in una sorta di avventura spaziale con elementi da GdR. La navetta protagonista del gioco, infatti, può contare su scudi, fuoco e struttura dello scafo potenziabili raccogliendo dei bonus, che contribuiscono a rendere il gameplay più solido e intrigante man mano che si avanza nell'avventura. Disponibile all'indirizzo: **http://oopixel.com/asteroids/**

INVISIBLE BURGLAR

Incredibile ma vero, Symantec ha trasformato in un simpatico giochino la sua suite per la sicurezza del sistema. In *Invisible Burglar* i vostri preziosissimi dati sono protetti da una serie di barriere concentriche colorate, da ruotare con coordinazione per respingere con lo scudo adatto gli attacchi portati da un ampio assortimento di virus, trojan e agguerriti malware. Disponibile all'indirizzo: **www.emea.symantec.com/invisibleburglar/popup.html**

ASTEROID'S REVENGE

Poveri asteroidi! In *Asteroids* venivano invariabilmente fatti a pezzi sempre più piccoli. Ma con *Asteroid's Revenge* potranno finalmente avere la loro rivincita sulle antipatiche navette. Come? Facile: mediante una semplice inversione di ruolo. Ora siete un asteroide, che deve investire con la sua massa rocciosa quante più astronavi possibile. Vendetta, tremenda vendetta! Disponibile all'indirizzo: **www.flashninjaclan.com/games.php?ID=27**

FLATLAND

La caratteristica particolare di questo clone è la possibilità di raccogliere i detriti spaziali in cui si trasformano i nemici distrutti, garantendo alla navetta difese e volume di fuoco maggiorati, al prezzo però della progressiva trasformazione in un bersaglio molto più grosso e facile da colpire per l'artiglieria nemica (i cui colpi a segno ribaltano il processo, riducendo la massa della navetta). Disponibile all'indirizzo: **http://def-logic.com/flatland/flatland.html**

Freeware

CULTIVATION

Coltivate la vostra passione videoludica, letteralmente.

- **Sviluppatore:** Jason Rohrer
- **Genere:** Simulazione sociale
- **Dimensioni:** 428 KB
- **Internet:** http://cultivation.sourceforge.net/

IL finalista all'ultima Guerrilla Gamemaker Competition, *Cultivation*, è un simpatico giochino con il pollice verde, che descrive le vicende di una bizzarra comunità di coltivatori.

Questi ultimi, dividendosi lo stesso pezzo di terra isolano, sono in diretta concorrenza tra loro, così come le relative colture delle quali si nutrono. In effetti, si tratta più di una simulazione sociale ed evolutiva, che di semplice agronomia applicata, visto che la vera protagonista del gioco è la crescita più o meno contrastata dei propri frutti e della propria prole.

Cultivation è un'esperienza a dir poco particolare anche dal punto di vista visivo, dato che tutta la grafica del gioco è generata esclusivamente in tempo reale, garantendo campi e giardini colorati sempre diversi uno dall'altro. Se la vita del coltivatore diretto fosse davvero così distensiva e rilassante, ci faremmo un pensierino anche noi.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

★★☆☆☆

Un gioco originale, sia dal punto di vista del gameplay, sia da quello grafico, ma che dopo un po' perde il suo fascino naturale.

INSTALLAZIONE

1. Scaricare il file **Cultivation_7_Windows.exe**.
2. Lanciate il file autoestraente **Cultivation_7_Windows.exe**.
3. Fate doppio clic sull'eseguibile **Cultivation.exe** contenuto nella cartella Cultivation appena estratta.

Grazie ai vostri sforzi, la verzura digitale invaderà presto l'isola di gioco.

La grafica di *Cultivation* garantisce distese erbose variopinte e diverse a ogni partita.

Mod per Half-Life 2

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS 2

Li chiamavano trinità, e continuano a chiamarli trinità.

- **Sviluppatore:** PVKii Team
- **Genere:** Azione multiplayer
- **Dimensioni:** 236 MB
- **Internet:** www.pvkii.com

COME il primo *Pirates, Vikings and Knights*, anche questo secondo episodio riscontra già un successo strepitoso nella comunità online, facendo più proseliti del famoso *Gorry's Mod* e addirittura doppiando il numero di giocatori presenti sul server rispetto al multiplayer di *Dark Messiah*.

Tre fazioni si affrontano sul campo di battaglia (spesso e volentieri, la frequentatissima mappa cattura la bandiera Temple), ciascuna sfruttando il proprio particolarissimo stile di combattimento. I Knight sono cavalieri medievali potenti e versatili, dotati di scudo, spadone e balestra; i Pirate sono rapidi filibustieri con coltellacci, barili esplosivi e pistole arrugginite; i Viking, infine, sono massicci vichinghi a petto nudo armati di enormi e pesantissime asce. Il mix di tali caratteristiche di gioco all'interno di una stessa partita è semplicemente esplosivo, e giustifica ampiamente la popolarità di *Pirates, Vikings and Knights II*, che vi consigliamo caldamente di provare con mano.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate l'archivio **pvkii_beta_1_1_full.zip**.
2. Estraete l'archivio **pvkii_beta_1_1_full.zip** su disco fisso.
3. Lanciate il file autoinstallante **pvkii_beta_1_1_full.exe**.
4. Lanciate il Mod dal menu **I Miei Giochi** di Steam.

VERDETTO ★★★★★

Un'entusiasmante giocabilità, che fonde a meraviglia tre stili di gioco diversi, ma assolutamente complementari.

Pirata, cavaliere o vichingo: quale stile di combattimento preferirete?

Mod per UT 2004

JURASSIC RAGE: EVOLUTION II

Un altro episodio di "Jurassic Park"? Fuochino...

- **Sviluppatore:** Switch
- **Genere:** Sparatutto single e multiplayer
- **Dimensioni:** 26 MB
- **Internet:** www.jurassic-rage.com

LA distribuzione di film e videogiochi a episodi sta cominciando a contagiare anche la comunità del modding.

Prendete questo Mod di *Unreal Tournament 2004*, eloquentemente chiamato *Jurassic Rage*: il suo team di sviluppatori conta di distribuire una puntata del gioco ogni 30 giorni, aggiungendo nuove caratteristiche, come intrecci narrativi in evoluzione costante e armi sempre più realistiche, in versioni progressive con cadenza mensile. Armi che sono, tra l'altro, utilissime nel contesto delle modalità cooperative online e "offline" di un gioco in cui i veri protagonisti sono degli affamatissimi dinosauri, in stile "Jurassic Park". Luride bestiacce preistoriche capaci di scovarvi e darvi la caccia in ogni dove, e che possono essere fermate solo con una buona dose di piombo fumante sparatagli direttamente nelle viscere.

Tanto, se si sono estinte una volta, possono tranquillamente farlo anche una seconda. Non è vero?

INSTALLAZIONE

1. Aggiornate *UT 2004* alla versione **v3369** mediante la patch omonima.
2. Scaricate il file **JurassicRageEvo2.1-Win.exe**.
3. Lanciate il file autoinstallante **JurassicRageEvo2.1-Win.exe** per installare il Mod.

VERDETTO ★★★☆☆

La distribuzione a episodi non ci convince troppo quando si parla di Mod, ma se serve a elevare la qualità finale del gioco...

Dinosauri contro marine: una combinazione d'azione che difficilmente delude.

Mod per rFactor

F1 1979 MOD

La stagione '79 di Formula 1 rivive sui PC degli appassionati di simulazioni.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 422 MB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com

UNA manciata di persone possono bastare per realizzare un ottimo Mod. È il caso di *F1 1979* per *rFactor*, cui hanno lavorato sette volenterosi ragazzi, ottenendo risultati a dir poco strepitosi, sia nel reparto grafico, sia in quello del realismo simulativo.

Il loro desiderio di verosimiglianza si è spinto al punto di inserire due versioni del gioco nello stesso archivio, una che ricrea al meglio la stagione storica (per esempio, non permettendo di usare alcune automobili prima che effettivamente venissero introdotte nel Gran Premio), un'altra più "libera", perfetta per le sfide in Rete, che consente di impiegare qualsiasi vettura presente in qualsiasi circuito, indipendentemente dall'attendibilità storica.

Il primo impatto con il Mod ci impressiona per la qualità della modellazione tridimensionale e, soprattutto, per i tracciati, che risultano incredibilmente fedeli a quelli visti in TV tanti anni fa. Bisogna ammettere che non è tutta farina del sacco degli sviluppatori: escludendo Long Beach, realizzato partendo da zero, gli altri percorsi, quantomeno come mappa, sono stati convertiti da ottime simulazioni commerciali quali *GP Legends* (Kyalami e Österreichring), *NASCAR Racing 2003 Season* (Jarama e Watkins Glen), *F1 Challenge* (Monza e Dijon) e *GP4* (Monaco). Sono comunque state rifatte tutte le texture, per adattarli meglio al periodo.

Tecnicamente, notiamo l'assenza degli effetti di shading avanzati, quindi a volte i colori possono apparire leggermente smorti, soprattutto osservando le riflessioni sulle livree, che appaiono quasi opache. Si tratta di una mancanza da poco: basta accendere il motore per esaltarsi con rombi sordi e violenti, che rassicurano gli appassionati in cerca dell'emozione di lanciarsi in pista con queste potentissime vetture, prive di tutti gli accorgimenti elettronici attuali, che semplificano la guida rispetto a come era 15 anni fa.

I possessori di sistemi di guida con frizione e cambio a H saranno felici di sapere che non solo sono supportati, ma addirittura tarati alla perfezione in maniera da simulare il cambio dei monoposto di allora, quindi con precisi tempi di innesto. Tale parametro è stato migliorato nella versione 1.1 del Mod, in modo da non consentire differenze di prestazioni fra chi utilizza il bilanciere sul dorso del volante (che, teoricamente, potrebbe avere un netto vantaggio) e chi, invece, preferisce puntare sul realismo puro, tenendo il volante con una mano e giocando con frizione e acceleratore a ogni scalata.

Se avete adorato *GP Legends*, dovete provare *F1 1979*. In caso contrario, è comunque un Mod vivamente consigliato, probabilmente fra i migliori tre disponibili per il sempre aggiornato *rFactor*.

INSTALLAZIONE

1. Decomprimete l'archivio.
2. Fate doppio clic sull'eseguibile.
3. Indicate la cartella in cui avete installato *rFactor*.
4. Ripetete i passi 2 e 3 per la patch.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

Un capolavoro che non dovrebbe mancare ad alcun possessore del versatile *rFactor*. Offre due "versioni" da giocare.

Le macchine di Sir Frank Williams avevano quell'inconfondibile livrea bianca che ha caratterizzato la scuderia di Grove nei primi Anni '80.

Rivedere queste monoposto leggendarie in azione commuoverà i fan di vecchia data della F1.

Mod per Half-Life 2

GLI ZOMBI NON MUOIONO MAI

I Non Morti all'assalto della mezza-vita di Half Life 2.

L'annuncio di Valve di essere al lavoro su *Left 4 Dead* avrà pure conquistato le luci della ribalta, ma di progetti per affollare di zombi i futuri giochi basati sul motore grafico e fisico di *HL 2* trabocca anche l'attiva comunità di modder orbitante intorno al capolavoro indiscusso del genere FPS.

Attualmente, è in via di sviluppo qualcosa come una dozzina di Mod basati sui mitici mangia-cervelli, e altri sono già disponibili in Rete. Alcuni, come il classico *Zombie Panic*, sono solo delle reincarnazioni di idee di gioco già sviluppate sul primo *Half-Life*, mentre gli altri due Mod che vi presentiamo in questa pagina (*No More Room in Hell* e *Zombie Master*) vantano un gameplay assolutamente originale. Per avere maggiori informazioni a proposito dei succitati Mod e tenerne d'occhio lo sviluppo, gli indirizzi Internet di riferimento sono rispettivamente: **www.zombiepanic.org**, **www.nomoreroominhell.com** e **www.zombiemaster.org**.

GIOCHI COMPUTER

ZOMBIE PANIC

L'Idea: La classica modalità multiplayer Zombi contro Sopravvissuti. Gli umani uccisi passano nelle file dei Non Morti. La partita finisce quando l'ultimo giocatore umano si trasforma in zombi.

Gli Zombi: I tipici Non Morti dall'andatura lenta e dinoccolata, dotati di tenacia e respawn infiniti. Nelle mani di giocatori in carne e ossa, i poveri umani all'interno del gioco non hanno scampo.

La Sfida: Gli umani possono contare sulle armi per tenere lontano gli zombi, ma più munizioni si portano dietro, più lento è il loro incedere. Ciò li rende facile preda dei mostri mangia-cervello.

Il Futuro: *Zombie Panic* ha già riscosso parecchio successo nella sua prima versione per l'*Half-Life* originale, costruendosi una base di fan che supporterà sicuramente anche questa seconda incarnazione.

NO MORE ROOM IN HELL

L'Idea: Un Mod multiplayer ambizioso, che propone diverse modalità di gioco, oltre a offrire un motore fisico sofisticato che distingue le varie zone del corpo colpite, o date alle fiamme...

Gli Zombi: Gli zombi di questo Mod possono essere maltrattati in un sacco di modi diversi, tutti adeguatamente truculenti, grazie a dei modelli poligonali complessi e super-articolati.

La Sfida: le tante modalità di gioco supportate consentono ai giocatori raggruppati in team di sfogare tutte le loro frustrazioni su zombi da smembrare e bruciare senza soluzione di continuità.

Il Futuro: C'è ancora parecchia strada da fare per vedere *No More Room in Hell* completato. Un progetto dall'ampio respiro (putrefatto), che, se portato a termine, promette spettacolo.

ZOMBIE MASTER

L'Idea: La particolarità di questo Mod è l'introduzione nel gameplay di elementi di strategia in tempo reale, offrendo a un giocatore il privilegio di comandare un'armata di creature Non Morte.

Gli Zombi: A differenza degli altri giochi, in *Zombie Master* gli zombi (suddivisi in unità dal ruolo strategico ben preciso) sono controllati attraverso un'interfaccia punta e clicca da RTS puro.

La Sfida: Chissà se tale struttura di gioco funzionerà bene come quella, molto simile ma con protagonisti diversi, del Mod *Natural Selection*. Dipenderà dal "master" alla guida degli zombi, crediamo.

Il Futuro: Un audace salto nel buio. Se *Zombie Master* centrerà l'obiettivo di mixare coerentemente elementi FPS e RTS, potrebbe rischiare di dar vita a una serie di cloni più o meno infinita.

Espansione

BATTLEFIELD 2142: NORTHERN STRIKE

La moda del booster pack non tramonta.

- **Sviluppatore:** Digital Illusion CE
- **Genere:** Sparatutto online
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** http://battlefield.ea.com/battlefield/bf2142/NorthernStrike.aspx

L'Hachimoto sarà in grado di devastare tanto la fanteria quanto i veicoli avversari, ma dovrà essere guidato puntando tutto sulla sua elevata manovrabilità a velocità.

UNA volta scoperta una strada funzionale e redditizia, difficilmente si torna indietro: così sembrano pensare Electronic Arts e DICE nell'apprestarsi a lanciare il primo booster pack per il recente successo *Battlefield 2142*.

Per chi non avesse seguito le vicende "espansionistiche" del precedente capitolo, è opportuno spiegare che con il termine "booster pack" si intende una serie tematica di contenuti aggiuntivi, scaricabili a pagamento, ma inferiori come quantità e innovazione a una vera e propria espansione. Sebbene il prezzo sia contenuto (i canonici "quasi" 10 euro), le novità introdotte da *Northern Strike* appaiono quanto meno intriganti.

La prima riguarda l'introduzione di due nuovi veicoli (uno per schieramento), che contravviene un po' alle linee guida del gioco. Se PAC ed EU, le due fazioni in lotta, erano praticamente identiche - con l'eccezione dell'estetica e dei sistemi di movimenti dei carri armati - in *Northern Strike* l'Hachimoto dei PAC e il Goliath degli EU sono davvero diametralmente opposti. Il primo offre un'elevata manovrabilità (e altrettanta fragilità!), con una dotazione di missili a guida TV anti-veicolari; il secondo, invece, sarà il classico pachiderma ipercorazzato, con sei differenti cannoni controllati dall'equipaggio. I due veicoli saranno utilizzabili nelle tre nuove mappe introdotte dal booster pack (due delle quali giocabili anche in modalità Titan), orientate alla guerriglia urbana e agli scontri tra la fanteria.

Una seconda novità riguarda l'introduzione di dieci nuovi "unlock" (punti sviluppo) nel campo degli armamenti che sarà possibile utilizzare con i propri soldati. A differenza di quelli classici, però, non sarà l'avanzamento di grado a condizionarne l'acquisizione, bensì il raggiungimento di specifici obiettivi in gioco (vale a dire la conquista di alcuni nuovi badge). Spendendo tali punti, solo chi avrà completato interamente un ramo di una determinata classe potrà, infine, accedere al nuovo equipaggiamento, che sarà comunque disponibile anche tramite aggiornamenti da campo.

L'ultima novità di *Northern Strike*, che dovrebbe essere disponibile a brevissimo, riguarda infine un'importante modifica alla modalità di "Conquista Assalto": non sarà più possibile lanciarsi direttamente alla cattura della base dei difensori, senza prima aver conquistato tutte le altre bandiere. Si tratta di una novità ben accetta, che potrebbe aggiungere non poco spessore tattico al gioco. *Northern Strike* pare dunque un "booster pack" piuttosto appetitoso per tutti i fan del nuovo *Battlefield 2142*.

Rispetto ai classici, fragili, APC, il Goliath offrirà una migliore protezione alle truppe e una discreta potenza di fuoco.

Crea una nuova mappa Versus per

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

I primi passi con l'UnrealEd, l'editor utilizzato da Chaos Theory.

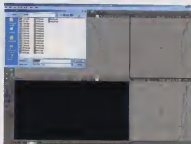
QUANTO CI SI IMPIEGA?

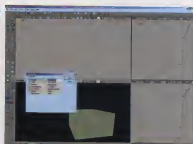
Livello di difficoltà: Media
Tempo di completamento: 2 ore

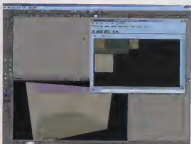
COSA SERVE?

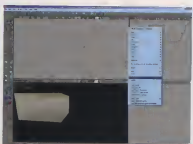
- Una copia di *Splinter Cell Chaos Theory*, allegato questo mese alle edizioni CD e DVD di GMC.
- L'editor UnrealEd, installato insieme al gioco nella cartella **\Versus\System (file ChaosTheory_Editor.exe)**.

RISORSE

- La mappa di GMC: file **GMC.sdc** nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Splinter Cell Chaos Theory\Area Design** del DVD demo e del CD 1 di GMC di questo mese (da copiare nella sottocartella **\Versus\Packages\MapsEd** della directory principale del gioco installato e aprire nell'editor cliccando su **File > Open**)
- Tecniche di level design (in inglese): **http://unreal.gamedesign.net**
- Tutorial per l'UnrealEd (in inglese): http://angelmapper.com
- Un sito di modellazione 3D (in inglese): **www.3Dbuzz.com**
- Sito degli sviluppatori dell'engine (in inglese): **http://udn.epicgames.com**

PREPARAZIONE

1 Data la complessità funzionale dell'UnrealEd, in questo tutorial ci proponiamo di costruire una semplice mappa in cui ambientare un piccolo "guardie e ladri" tra spie e mercenari. Non appena lanciato l'editor, facendo doppio clic sul file **ChaosTheory_Editor.exe** installato insieme al gioco nella sottocartella **\Versus\System** di *Chaos Theory*, cliccate su **File > Save As** e date un nome alla mappa.

CREAZIONE DI UNA STANZA

2 Per creare una stanza, sulla sinistra dello schermo cliccate col tasto destro del mouse sull'icona **Cube**. Nella finestra **Cube Builder** apertasi, definite le dimensioni della stanza (Height, Width, Breadth) che volete creare, e cliccate sul tasto **Build**. A questo punto, cliccate col tasto sinistro del mouse sull'icona **Subtract**, e vedrete finalmente materializzarsi la vostra stanza nelle quattro finestre di visualizzazione dell'editor.

APPLICAZIONE DELLE TEXTURE

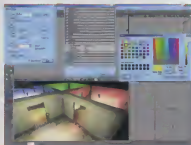
3 Per rendere la stanza meno squallida, applichiamo delle texture alle sue pareti. Per farlo, cliccate in alto sull'icona del **Texture Browser**, nel menu **Texture** apertosi andate su **File > Open** e selezionate le texture che vi piacciono di più aprendo uno dei file **.utx** contenuti nella cartella **Packages\Textures**. Per applicarle alle pareti, al pavimento e al soffitto della vostra stanza basta cliccarci sopra premendo **Alt**.

AGGIUNTA DI ALTRE STANZE

4 Per espandere la vostra mappa, il modo più semplice è creare altre stanze adiacenti e metterle in comunicazione tra loro. Senza complicarvi troppo la vita, selezionate la finestra **Top** dell'editor, cliccate col tasto destro sulla prima stanza e scegliete l'opzione **Duplicate**. Tenendo premuto **Ctrl**, trascinate la stanza così duplicata di fianco alla prima, lasciando solo un piccolo spazio tra i due muri confinanti.

CREAZIONE DELLE PORTE

5 Ripetete il procedimento per creare quante stanze volete, cliccando su **Subtract** per farle materializzare. A questo punto, dovete creare delle porte per collegare le varie stanze della vostra mappa. Cliccate col tasto destro su **Cube Builder** e inserite **230 (Height)**, **16 (Width)** e **128 (Breadth)**. L'oggetto così creato va inserito tra i due muri delle stanze comunicanti prima di cliccare su Subtract e creare così una porta.

INSERIMENTO DELLE LUCI

6 Cliccate col tasto destro nella stanza da illuminare e attivate l'opzione **Add Light Here**. Premete **F8** per richiamare la finestra **Build Options**. Tutto è già settato correttamente, quindi limitatevi a cliccare sul bottone **Build**. Una volta processato l'ordine, notate come l'editor abbia realisticamente illuminato la zona interessata. Potete inserire fonti luminose anche nelle altre stanze semplicemente ripetendo il procedimento.

DEFINIZIONE DELLE LUCI

7 Le luci inserite nel punto precedente possono essere definite nelle loro caratteristiche fisiche, personalizzando ulteriormente gli ambienti di gioco e dotandoli di un'atmosfera particolare. Cliccate col pulsante destro sull'icona della lampadina che rappresenta la luce da modificare, selezionate l'opzione **Light Properties** e, nel menu che si apre, provate a giocare un po' coi valori della voce **LightColor**.

INSERIMENTO DEGLI OGGETTI

8 Una volta costruite le stanze e dotatele d'illuminazione, è tempo di riempirle di oggetti. Aprite lo **StaticMesh Browser** cliccando in alto sull'icona omonima, andate su **File > Open** e selezionate gli oggetti che volete aprendo uno dei file **.usx** contenuti nella cartella **Packages\StaticMeshes**. Una volta scelti, per inserirli, cliccate col tasto destro nel punto della mappa voluto e selezionate **Add Static Mesh**

POSIZIONAMENTO DEGLI OGGETTI

9 Per posizionare meglio gli oggetti all'interno delle stanze è naturalmente possibile spostarli e ruotarli a piacimento. Per spostare un oggetto parallelamente agli assi cardinali, bisogna selezionarlo e muovere il mouse mentre si tiene premuto **Ctrl + tasto destro\sinistro del mouse**. Per ruotarlo, invece, selezionatelo, cliccate sull'icona **Actor Rotate** a sinistra e utilizzate il solito movimento del mouse + Ctrl + tasto destro\sinistro.

DEFINIZIONE DELLE MODALITÀ

10 Fate clic col tasto destro, selezionate **Map Settings** e aprite **SMapSettings**. Riassumete l'obiettivo del livello per i mercenari in **ExpliMapInBriefSentry** e quello per le spie in **ExpliMapInBriefSpy**, quindi descrivete la missione in **LegendMap** e datele un nome in **MapName**. Selezionate **Modes**, poi **Add**, e ponete **GameMode** su **GM_Multi**, definendo magari in dettaglio anche gli altri parametri.

COMPILAZIONE DELLA MAPPA

11 Prima di compilare e provare la mappa, dovete posizionare i punti di spawn (e respawn) dei giocatori. Molto semplicemente, cliccate col pulsante destro sulla mappa e selezionate **Add Player Start Here**. Ora, non vi resta che compilare la mappa, lasciando che l'editor trasformi le vostre idee in un livello vero e proprio: per farlo, aprite il menu a tendina **Build** e selezionate l'opzione **Build All**.

TEST DELLA MAPPA

12 È tempo di testare la mappa assemblata fino a ora. Il test può essere direttamente avviato dall'editor, cliccando in alto su **Build > Play Level**, ma una volta chiuso l'editor e salvata la mappa quest'ultima può anche essere goduta e condivisa all'interno della modalità multigiocatore di *Chaos Theory*. Concludendo, ribadiamo come quello che vi abbiamo dato sia solo un assaggio delle complesse funzionalità dell'UnrealEd.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Entity Hunter

Il *Garry's Mod* ha insegnato a utilizzare nei modi più improbabili il motore fisico di *Half-Life 2*. David Deathtoll, un papà programmatore, per venire incontro alle esigenze di tutti gli appassionati del gioco Valve alla ricerca di un Mod senza violenza (tra cui annovera anche suo figlio di tre anni), ha realizzato un titolo alquanto originale. In *Entity Hunter*, infatti, il giocatore dovrà semplicemente sparare a tutto quello che si muove sullo schermo. I Combine e I Walking Dead sono stati sostituiti, però, da numerose "entità" che vanno dal frigorifero carnivoro al letale gabinetto volante. Un progetto ironico e provocatorio, che nella sua semplicità sta ottenendo un discreto successo.

- Gioco Richiesto: Half-Life 2
- Sito di Riferimento: http://entityhunter.planethalflife.gamespy.com

SWAT 4: Take-Down

Come capita con *Vampire: Bloodlines*, anche *SWAT 4* è un titolo che non viene più aggiornato dagli sviluppatori attraverso patch o nuove mappe. La comunità di fan del titolo Sierra, pertanto, ha deciso di riunirsi per apportare le dovute migliorie, tentando di mantenere inalterato il fascino della polizia d'assalto americana. Il Mod *Take-Down* include un numero elevatissimo di modifiche: sono state aggiunte oltre cinquanta nuove armi, dieci mappe sia per la modalità single player sia per quella multiplayer, nonché il supporto dei più recenti anti-cheat per fermare l'ondata di giocatori scorretti che affollavano, negli ultimi mesi, i server di *SWAT 4*.

- Gioco Richiesto: SWAT 4
- Sito di Riferimento: http://swat4takedown.moddb.com

PESMANIA Superpatch

Il gruppo di volenterosi ragazzi che, da oltre tre anni, si occupa dell'editing dei videogiochi calcistici della serie *Pro Evolution Soccer* non mancherà l'appuntamento annuale con il caldo in salsa giapponese. Il team capitanato da Dankan e dal nostro collaboratore Everland è già al lavoro sulla consueta superpatch che mirerà a colmare le lacune che puntualmente affliggono il titolo di casa Konami. Le novità previste per l'aggiornamento di *PES 6* riguarderanno, tra le altre, il miglioramento del comparto grafico del titolo (palloni, maglie, striscioni, volti) e la completa revisione del database di squadre e di giocatori, con conseguente adattamento di moduli, tattiche e molto altro. Rispetto alla versione originale di *PES 6*, la superpatch di Pesmania eliminerà il campionato olandese, sostituendolo con la Bundesliga e aggiungerà la Serie B Italiana, ritoccando la sezione riguardante le squadre "varie" (con qualche sorpresa!). L'uscita è prevista per la primavera inoltrata.

- Gioco Richiesto: PES 6
- Sito di Riferimento: www.p3smania.com

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Mondi virtuali

UNIVERSI ENTROPICI

Con Entropia Universe si può sperimentare in una "Seconda Vita" su un lontano e sconosciuto pianeta.

Il gioco inizia con la creazione del proprio "avatar", un processo che può essere molto dettagliato.

L'atmosfera ricorda un po' *Anarchy Online*, anche se *Entropia Universe* è meno centrato sull'azione.

L'esplosione di popolarità di *Second Life* (e le non ancora del tutto esplorate implicazioni sulla vita reale di un mondo virtuale che consente scambi economici in denaro autentico) sta stimolando la creatività degli sviluppatori nei confronti dei MMORPG gratuiti o "a basso costo". Uno dei tentativi più ambiziosi e interessanti di replicare tale successo è *Entropia Universe*.

L'ambientazione di *Entropia Universe* è fantascientifica. L'azione si svolge in un lontano futuro in cui la razza umana ha sviluppato poteri extrasensoriali e ha iniziato il processo di colonizzazione di altri corpi celesti. Uno di questi pianeti è Calypso, un luogo simile alla Terra, ma ancora incontaminato dalla presenza della civiltà. Vasti continenti ospitano una grande varietà di paesaggi naturali (dai ghiacci ai deserti, alle foreste) e di forme di vita – nonché non pochi pericoli.

Ogni giocatore interpreta la parte di un colonizzatore di Calypso e ha di fronte a sé lo stesso genere di opportunità che, nel XVI secolo, le Americhe presentavano agli esploratori europei: vasti giacimenti minerari da sfruttare, ampia disponibilità di risorse naturali, aree coltivabili e zone edificabili ove costruire abitazioni. Queste ultime, se raggruppate, formano piccoli insediamenti che, in presenza di condizioni locali favorevoli, possono evolversi in vere e proprie città virtuali.

Non ci sono molti limiti alle attività che un giocatore è libero d'intraprendere su Calypso. La struttura di gioco è completamente aperta, e mentre molti altri MMORPG prevedono un sistema di quest e conseguimento di obiettivi per "crescere" di potenza (solitamente legato all'eliminazione di mostri attraverso il combattimento), *Entropia Universe* sostituisce a tale concetto il guadagno di moneta virtuale tramite il lavoro. La gamma di attività disponibili è immensa, grazie a un sistema economico interno molto dettagliato. Oltre all'esplorazione, alla caccia, all'agricoltura e all'estrazione mineraria, i personaggi possono dedicarsi alla lavorazione delle materie prime attraverso l'artigianato.

L'idea generale è di giungere alla produzione di "beni virtuali", che possono variare da semplici vestiti e strumenti di uso quotidiano (il cui "look" è definibile dallo stilista virtuale) a intere strutture produttive (come una fattoria ben avviata). I giocatori hanno modo di aprire negozi in cui esporre i frutti del loro lavoro e di partecipare alle aste online, sia come acquirenti, sia come venditori.

Entropia Universe è un progetto interessante, più focalizzato sull'ambientazione rispetto a *Second Life*. Questo, in base ai gusti, può essere visto come un pregio o un difetto: il fascino di contribuire alla colonizzazione di un mondo fantascientifico risveglierà la fantasia di alcuni, mentre altri preferiranno la totale e anarchica libertà di *Second Life*.

GIOCHI COMPUTER

LINGUA, REQUISITI E COSTI

***Entropia Universe* è disponibile in inglese e francese all'indirizzo www.entropiauniverse.com; la comunità dei giocatori, però, parla soprattutto inglese, e chi non conosce tale lingua farà fatica a socializzare con gli altri partecipanti. Iscriversi è completamente gratuito e per partecipare è sufficiente registrarsi fornendo un indirizzo e-mail valido. Il client "pesa" quasi 2 GB. I requisiti di sistema minimi sono un processore a 1,7 GHz o superiore, 512 MB RAM e una scheda grafica 64 MB con supporto DirectX 9c.**

Funziona?

In questa pagina abbiamo volutamente sorvolato su un aspetto di *Entropio Universe* che, in verità, vorrebbe rappresentare une delle sue componenti principali: l'esistenza di un valore di cambio "ufficiale" tra la valuta del gioco (i PED) e i dollari veri (stabilito, al momento in cui andiamo in stampa, a 10 PED per un dollaro). Apparentemente, dunque, è possibile guadagnare PED e trasformarli in dollari, oppure acquistare denaro virtuale pagandolo con soldi veri – come avviene in *Second Life*. In verità, il gioco è calibrato in modo da garantire che il cambio sia sempre favorevole agli sviluppatori, e chi è abbastanza folle da acquistare 10.000 PED pagandoli 1.000 dollari per avviare un impero su Calypso si accorgerà rapidamente che ci vorranno anni (veri, non virtuali), prima di recuperare il proprio investimento nella vita reale. Per questa ragione, non consigliamo affatto di investire denaro vero nel gioco.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 924321 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Strategia in tempo reale

SUPREME COMMANDER

Un assaggio della guerra totale in modalità single player.

LA versione dimostrativa single player dell'ottimo RTS futuristico di Gas Powered Games mette a disposizione due modalità di gioco: schermaglia e campagna, entrambe da affrontare selezionando uno dei tre livelli di difficoltà (facile, normale e difficile).

La modalità schermaglia propone la mappa Finn's Revenge, mentre la campagna non permette di scegliere fra le tre fazioni presenti, ma consente di impersonare solo quella dei Cybran, una razza metà umana e metà robot che persegue l'obiettivo di liberare i fratelli Symbiont dalla schiavitù. Le altre due fazioni protagoniste del gioco sono gli Aeon, una popolazione aliena quasi estinta che ambisce a riportare l'armonia nella galassia, e la United Earth Federation (UEF), formata dai superstiti dell'Empire Earth che tentano di riunire sotto un'unica bandiera tutti i propri simili sparsi nell'universo. La vostra missione, nei panni dei Cybran, sarà di recarvi a Theban 2 e liberare le colonie di Symbiont nel settore M13, distruggendo le armate di UEF e Aeon. Non è prevista la presenza di un vero e proprio tutorial giocabile, sostituito da alcuni filmati da visionare sul sito Internet del gioco. Dal menu principale del demo, infatti, cliccando sulla voce "Tutorial", se il computer è collegato a Internet, si aprirà una pagina Web con un indice di filmati organizzato per argomento. Per scaricare i filmati, occorre effettuare l'iscrizione gratuita al sito **www.fileplanet.com**, che verrà aperto automaticamente cliccando sul collegamento al filmato. Attenzione: secondo le vostre esigenze, potrete optare per l'iscrizione gratuita o per quella a pagamento, che velocizza i tempi di download, ma non è indispensabile.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere affrontato interamente con il mouse, coadiuvato anche da numerosi tasti di scelta rapida sulla tastiera.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER COMPUTER

THQ
CPU 1.9 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0C, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Supreme Commander Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione

Il demo offre la possibilità di cimentarsi nelle prime fasi della campagna single player.

Sparatutto Tattico

ARMA ARMED ASSAULT

Ancora dimostrazioni militari, questa volta anche single player.

Nuovo demo per le modalità giocatore singolo e multiplayer di *ArmA: Armed Assault*, il recente sparatutto militare creato dagli stessi autori di *Operation: Floshpoint*.

La versione dedicata ai giocatori solitari mette a disposizione due missioni, in cui cimentarsi a livello difficoltà "regolare" o "veterano". La prima, Sanitizing Operation, prevede l'incursione della vostra Special Force per ripulire una zona occupata; la seconda, Helicopter Training, vi permetterà di imparare i rudimenti necessari a pilotare un elicottero e partecipare all'estrazione di alcuni soldati.

COMANDI PRINCIPALI
W – Avanti
S – Indietro
A – Sinistra
D – Destra
MOUSE – Visuale
PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE – Spara
MAIUSC – Corsa
F – Cambia arma
R – Ricarica arma

Per quanto riguarda la modalità per più giocatori, per cui è necessaria la connessione a Internet, le mappe a disposizione sono le stesse presenti nella precedente versione del demo di *ArmA* (contenuta nel DVD allegato a GMC di febbraio, che ospita anche la recensione del gioco completo), tutte ambientate nell'area sud dell'isola di Sahrani: una missione in cooperativa per otto giocatori che prevede la liberazione di un intero villaggio, una di tipo "capture the flag" per sedici giocatori (otto per parte) e un appassionante quanto affollato "capture the island" che coinvolge ben sessanta utenti, decisi a liberare delle basi occupate dal nemico. In questa versione dimostrativa, la modalità "Campagna" non è selezionabile.

505 Game 5treet
CPU 2 GHz, 512 MB RAM, 5cheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Bohemia Interactive\ArmA Demo\Uninstall ArmA Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione

Grazie ad *ArmA*, imparerete anche a pilotare un elicottero.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella dei CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Il genere dei puzzle game, come sempre, fa la parte del leone grazie a ben tre titoli ambientati in scenari molto differenti fra loro: le magiche terre del Mago di Oz, dei giardini incantati e il ponte di una nave pirata. Troverete anche un titolo ad alto contenuto calorico, che vi metterà alla guida di un fast-food e uno stuzzicante rompicapo numerico in stile sudoku. Ce n'è davvero per tutti i gusti.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

L'area design della rubrica Next Level, questo mese, è dedicata a *Splinter Cell Chaos Theory*, il gioco allegato a questo numero di GMC. Nella sezione Mod troverete tutto il materiale necessario per trarre il massimo da questa intramontabile avventura di Sam Fisher, e la mappa creata dal team di GMC. Ma c'è spazio anche per due ottimi toolkit per *Quake 4* e *Doom 3*.

Lo spazio dedicato ai video, questa volta, è interamente occupato dai gol realizzati con *Pro Evolution Soccer 6* che, mese dopo mese, permette ai nostri lettori di sfornare una prodezza dopo l'altra. Per essere protagonisti della sezione "Video" del DVD allegato a GMC, inviate le vostre performance sui campi da gioco di *PES* all'indirizzo e-mail: raffaellorusconi@sprea.it.

Sportivo

FREAK OUT EXTREME FREERIDE

Pronti per la settimana bianca? Niente skypass, per i veri maghi del fuoripista.

Demo multilingua per gli amanti del fuoripista a bordo degli sci, da provare sia in modalità single player, sia con un amico (il demo permette di giocare a schermo diviso, poiché l'opzione "Gioco in rete" è presente solo nella versione completa di *Freak Out*). *Freak Out – Extreme Freeride* vi metterà nei panni degli sciatori più spericolati, impegnati a cimentarsi in acrobazie spacca-ossa. Affrontate la missione Frozen Creek scegliendo uno dei due sciatori a disposizione, ciascuno con le proprie caratteristiche e mosse speciali, per avere un assaggio di ciò che vi aspetterà nella versione completa del gioco. Preferite le abilità acrobatiche della canadese Angelina (esperta nella figura "Suicide": un nome, una garanzia!) o la resistenza del meno appariscente Ben? Buono anche il commento musicale, qui rappresentato da un paio delle tracce audio presenti nella colonna sonora.

Casa: JoWooD
Requisiti: CPU 1.4 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\JoWooD\Freak Out Extreme Freeride Demo\Uninstall game** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, selezionando la voce del menu "Remove".

RTS

WARHAMMER MARK OF CHAOS

I martelli da guerra tornano a tuonare, stavolta in multiplayer.

Provate il demo per più giocatori dell'ottimo RTS sviluppato da Black Hole Games, che comprende tre diversi tutorial tematici e tre modalità di battaglia – normal, reinforcements battle e siege – che corrispondono a quattro mappe: Balance of chaos e Blood on the Snow (entrambe di tipo Reinforcementes), Castle of the Gods (Siege) e General Conflict (normal). Per accedere alla modalità multiplayer online, disponibile accanto a quella in rete locale, dovrete essere in possesso di un account GameSpy. In alternativa, ovviate al problema effettuando la registrazione seguendo la procedura indicata dall'interfaccia del demo: al momento della selezione della modalità di gioco, cliccate su "Internet" e, nella schermata successiva, sulla voce "Create New Account" a sinistra. Inserite i pochi dati richiesti e potrete iniziare subito a giocare. Inoltre, grazie all'apposita opzione accessibile dal menu principale, potrete personalizzare a fondo la vostra armata.

COMANDI PRINCIPALI
I comandi del gioco sono gestibili interamente tramite mouse.

Casa: Namco
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\NAMCO BANDAI Games\Warhammer Mark of Chaos Multiplayer Demo\Uninstall Warhammer Mark of Chaos Multiplayer Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, selezionando la voce "Remove" e accettando la rimozione di tutti i componenti. Riavviate il computer per completare la disinstallazione.

FPS

INFERNAL

Una diabolica licenza di peccare diventa un demo infernale.

Grazie a questa versione di prova, avrete modo di testare la primissima missione di *Infernal*, che svolge anche l'importante ruolo di tutorial.

Imparerete a sfruttare i bizzarri poteri del protagonista, Dark Eaville, che – adattando una battuta di "Blues Brothers" – è in "missione per conto del diavolo", e a usare tutto il suo campionario di armi e mosse non convenzionali. Rimboccatevi le maniche e datevi da fare per sbarazzarvi dei temibili monaci che tenteranno di ostacolare il vostro diabolico cammino, uccidendoli e assorbendo la loro linfa vitale per ricaricarvi di energia e munizioni assortite. Durante l'installazione del demo, rispondete "Sì" alla richiesta di installare i driver AGEIA.

Casa: Playlogic
Requisiti: CPU 1.8 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Playlogic\Infernal Demo\Unistall Infernal Demo** e seguite la brevissima procedura automatica per completare la disinstallazione.

Avventura grafica

RUNAWAY: THE DREAM OF THE TURTLE

In viaggio ai quattro angoli del mondo con il secondo capitolo di Runaway.

NEL CD 1

Dopo un'interminabile serie di ritardi, sono in dirittura di arrivo le nuove avventure di Brian Basco e Gina Timmins, protagonisti del primo *Runaway*. Questa apprezzata avventura punta e clicca ha tentato di riportare il genere agli antichi fasti degli Anni '90, puntando su una buona dose di senso dell'umorismo.

Il demo mette e disposizione di tutti gli amanti delle avventure grafiche il primo livello del gioco, in cui impersonare Brian alle prese con il salvataggio di Joshua, che si trova sotto l'effetto di un veleno. Lo scenario in cui vi troverete a vagare, alla ricerca degli ingredienti per preparare un efficace antidoto, è l'innevata e inospitale Alaska. Il gioco completo sarà costituito da sei capitoli, per un totale di ben cento diverse ambientazioni, che spaziano attraverso tutto il globo.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è l'ideale per orientarsi nel mondo delle avventure grafiche.

Casa: FX Interactive
Requisiti: CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Pendulo Studios\Runaway – The dream of the turtle – DEMO\Uninstallation** e seguite la procedura automatica per completare disinstallazione.

Gli altri demo

SAM & MAX EPISODE 3: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Genere: Avventura grafica
Casa: Telltale Games
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

NEL CD 1 Siamo al giro di boa per la prima stagione della nuova serie di avventure degli eroi nati dalla fantasia di Steve Purcell. Sebbene sottotono rispetto ai precedenti due episodi, *The Mole, the Mob and the Meatball* non sarà avaro di situazioni comiche ai limiti dell'assurdo, fra talpe misteriosamente scomparse e casinò gestiti da orsi. Il demo, in versione inglese, propone le prima battute di questa avventura grafica, per sbloccare (previo pagamento) la versione completa è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata iniziale del demo. A pagina 105 vi attende la recensione del capitolo successivo, *Sam & Max: Abe Lincoln must die!*

SILVERFALL

Genere: GdR
Casa: Atari
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP

Primo demo in inglese per il gioco di ruolo sviluppato da Monte Cristo e ambientato nel mondo di Nelwee (recensito sul numero di gennaio 2007 di GMC), che si propone in una massiccia versione dimostrativa dalle dimensioni di quasi 1,5 GB. Il demo può essere affrontato in modalità normale, difficile o molto difficile, e permette di giocare fino al raggiungimento del livello 15 e di provare tutte e quattro le razze presenti nel titolo. Le mappe a disposizione sono tre, partendo da una posizione neutrale potrete scegliere fra il progresso tecnologico e quello naturale e reclutare due compagnie, Morka e Danselame.

SPACE EMPIRES V V1.25

Genere: Gestionale spaziale
Casa: Strategy First
Requisiti: CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

Questa interessante versione demo di *Space Empires V* mette a disposizione cento turni di gioco, da affrontare in modalità Quick Start o New Game. Nel primo caso, tutte le opzioni saranno predefinite, eccetto per quanto riguarda la scelta della razza, mentre nel secondo caso si potranno impostare numerosi parametri (governo, tratti razziali, orientamento, eccetera). I quattro imperi disponibili della modalità Quick Start, dei 24 compresi nel gioco completo, sono: Abbidon Enclave, Amon'krie Continuum, Terran Confederation e Xlati Empire. È presente anche un tutorial delle meccaniche di gioco.

SAM & MAX EPISODE 3: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Driver

AMD/ATI CATALYST – NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo di Microsoft Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b

Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.0

NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.26

Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter

Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.x

Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224

Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP

Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.8.2

Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.99

Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.x

Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 for Windows 2000/XP

Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25

Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner

Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

Riva Tuner V2.0 RC [illegible]

Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.30

Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean

Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali

NEL CD 1 Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1

Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Winzip 10.0

NEL CD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR 3.61

NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player

Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

MATERIALE AGGIUNTIVO PER SPLINTER CELL CHAOS THEORY

"Guardie e ladri" (o spie e mercenari), nell'ombra della rete.

Nella sezione Mod del DVD troverete tutto il materiale necessario per giocare al meglio a *Splinter Cell Chaos Theory*, il gioco allegato a questo numero di GMC. Non mancano le abituali copertine in formato CD e DVD in PDF e neppure il manuale completo, in italiano, che si affiancano a un'ottima selezione di dodici, nuove mappe. Nella fase d'installazione iniziale delle mappe (in particolar modo quelle autoinstallanti), raccomandiamo di prestare particolare attenzione alla cartella di destinazione del file. Per informazioni più

dettagliate, vi invitiamo a consultare i file LEGGIMI presenti all'interno della cartella. Infine, è presente anche la mappa di cui parliamo all'interno dell'Area Design della rubrica Next Level a pagina 126.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

QUAKE 4 SDK V1.4

QUAKE 4 SDK V1.4

Tool di sviluppo potente e particolarmente ricco, dedicato a *Quake 4*. Per consultare un esauriente tutorial (in inglese), suggeriamo di visitare il sito **www.iddevnet.com/quake4**.

DOOM 3 SDK V1.3.1

Il nuovo SDK (Software Development Kit) fornito da id Software per creare mappe e contenuti aggiuntivi per *Doom 3*. È compatibile anche con il nuovo sistema operativo Windows Vista.

DOOM 3 SDK V1.3.1

Patch

RAINBOW SIX VEGAS V1.04

Nuovo aggiornamento per lo sparatutto tattico di Ubisoft, che porta il gioco alla versione 1.04, aggiunge la traduzione di alcune sezioni e corregge i problemi relativi al client PunkBuster e all'audio delle sessioni multiplayer.

COMPANY OF HEROES V1.5

Ultima patch per lo strategico militare di Relic Entertainment dedicata alle edizioni italiane confezionate del gioco. Il file aggiunge due nuove mappe, Beaux Lowlands e Lyon, risolve degli errori generali e relativi al sonoro e apporta numerosissime modiche al bilanciamento di veicoli e armi.

WORLD OF WARCRAFT V2.0.8

Due patch consecutive che aggiornano *World of Warcraft* dalla versione 2.0.6 alla 2.0.8: la prima fornisce una valida soluzione a vari problemi generali, del PvP e dei dungeon, e rende più stabile la compatibilità con i Mac; la seconda corregge semplicemente la visualizzazione dei punteggi.

FIFA MANAGER 07 V1.1

Questa patch per gli amanti dei giochi manageriali risolve occasionali problemi di crash e apporta varie modifiche al gameplay, correggendo anche delle piccole imprecisioni nella visualizzazione. La patch non intacca i file di salvataggio antecedenti all'installazione. La recensione di *FIFA Manager 07* è a pagina 98.

NEVERWINTER NIGHTS 2 V1.04

Nuova, massiccia patch per le edizioni italiane di *Neverwinter Nights 2*, che aiuta la compatibilità con Windows 2000, corregge alcuni problemi riscontrabili durante i dialoghi e risolve altri inconvenienti di minore entità.

QUAKE 4 V1.4.0

Versione beta (e, pertanto, non definitiva) della nuovissima patch per *Quake 4*, che aggiorna il gioco alla versione 1.4 e include una grande quantità di modiche e migliorie che correggono alcuni bug.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.041

L'aggiornamento apportato da questa patch riguarda un game executable relativo al sito Ubi.com.

HAMMERS OF FATE V2.01

Nuovissima patch per l'espansione *Hammers of Fate* di *Heroes of Might & Magic V* che evita alcuni crash occasionali aumentando la stabilità del gioco, migliora il sistema di telecamere, la grafica e l'interfaccia, ed effettua un bilanciamento del gameplay. Infine, apporta anche dei miglioramenti alle mappe e all'editor.

PREY V1.3

Ultima patch per le edizioni retail di *Prey*, che si occupa semplicemente di migliorare la compatibilità online con gli utenti Mac e aggiunge un nuovo server per Windows.

DOOM 3 V1.3.1

Un nuovo aggiornamento pubblicato da id Software che migliora la compatibilità con Windows Vista e apporta varie modifiche minori. Si raccomanda di rimuovere eventuali Mod installati in precedenza, prima di applicare questa patch, e si segnala che questo aggiornamento resetta le impostazioni della modalità Nigthmare.

COMPANY OF HEROES V1.5

Shareware

JEWEL QUEST 2

Un divertente puzzle game che vi terrà compagnia per una buona mezz'ora complessiva di gioco. L'obiettivo è formare delle file verticali o orizzontali di tre gemme dello stesso colore, per farle sparire e per trasformare la griglia sottostante in oro. Il gioco, anche in questa versione di prova, è disponibile sia in modalità Quest, sia Torneo (multiplayer tramite Internet).

ENCHANTED GARDENS

Scopo di questo puzzle game è ruotare i tasselli di una scacchiera, contenenti vari tipi di fiori, in modo da formarne gruppi di quattro identici, che spariscono lasciando spazio ad altre combinazioni. Nella modalità puzzle, invece, si dovrà ricreare il giardino mostrato nella figura nel minor tempo possibile. Un passatempo rilassante, specie se si sceglie di cimentarsi nella tranquilla modalità "senza fine".

THE WONDERFUL WIZARD OF OZ

Un'ambientazione fiabesca e sognante per questo ennesimo puzzle game, che si rifà alla storia del Mago di Oz. anche in questo caso, si dovranno formare file di elementi dello stesso colore per liberare lo schermo dai mattoni e sconfiggere l'incantesimo che blocca dei poveri bambini all'interno di gemme colorate. Avrete un'ora di gioco a disposizione per farvi catturare dell'atmosfera magica di Oz.

STAND O' FOOD

State decisamente alla larga da questo gioco se siete a dieta! Il vostro obiettivo sarà preparare tantissimi, gustosi hamburger scegliendo gli ingredienti giusti e impiegando il minor tempo possibile. Dopo un breve tutorial potrete scegliere se affrontare la missione"Meal Quest" o "Lunch Rush". In ogni caso, l'acquolina in bocca e il divertimento saranno assicurati. E anche una buona dose di calorie.

KAKURO EPIC

Un rompicapo simile al "Sudoku", assolutamente da provare per mettere in moto le meningi. Avrete a disposizione griglie di diverse dimensioni (per un totale di dieci partite), ai bordi delle quali sono indicate delle cifre. Queste rappresentano la somma, in verticale e in orizzontale, dei numeri che dovrete inserire, facendo attenzione a non ripeterne due uguali nella stessa fila, cliccando sulla colonna a destra.

Video

[illegible]

Chi può impedire al battito d'ali di una farfalla cinese di scatenare un uragano in California? Solo Sam Fisher!

guida al GIOCO COMPLETO

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Come giocare

Il modo più rapido per giocare a *Splinter Cell Chaos Theory* è quello d'inserire il DVD e installare il gioco seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione di *Splinter Cell Chaos Theory***. A questo punto, avviate il gioco, cliccando sull'icona presente sul desktop ***Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory*** oppure cliccando su **Start > Programmi > Ubisoft > *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* > *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory***. Una volta arrivati alla schermata principale, cliccate su **Singolo** per cominciare a giocare.

Manuali e tutorial

Troverete il manuale in formato pdf di *Splinter Cell Chaos Theory* seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* > consulta il manuale di *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory***. Inoltre, potete trovarlo anche sul CD 1 e sul DVD demo allegati alle rispettive edizioni di GMC, nella sezione **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo Spliter Cell Chaos Theory\Manuale in Italiano**. Il gioco non prevede un tutorial della modalità **Singolo**. Esistono, però, alcuni filmati che introducono a tutte le azioni possibili in *Splinter Cell Chaos Theory*, durante i quali una tastiera che appare al di sotto di essi mostra il funzionamento dei comandi.
In modalità **Multigiocatore**, invece, dovrete obbligatoriamente completare alcune mappe tutorial. Inoltre, selezionando l'opzione **Tutorial** dal menu iniziale, potrete imparare anche a giocare come guardia ed esplorare le nuove mappe selezionando **Visita una mappa**.

Il romanziere americano Tom Clancy vanta uno stuolo di fan in tutto il mondo, in virtù della bellezza dei propri libri di fantapolitica e della capacità di descrivere il modo di operare delle forze armate statunitensi.

Il bello (o il brutto) è che Clancy è talmente bravo, che a volte ci azzecca, tratteggiando un futuro prossimo che, spesso, si avvicina brutalmente a quello reale. *Chaos Theory*, terzo episodio della stupenda serie *Splinter Cell*, racconta con qualche anno d'anticipo dell'evolversi delle tensioni tra la Corea del Nord e il resto dello scacchiere cino-giapponese. Il fattore scatenante la crisi è il desiderio di Pyongyang di affermarsi come potenza nucleare.

È in questo scenario che si muove l'ormai mitico Sam Fisher, l'agente della NSA (National Security Agency) che si occupa delle operazioni più sporche e delicate, l'uomo che colpisce silenzioso e letale amoreggiando con la sua eterna concubina: l'ombra. *Chaos Theory*, infatti, ripropone ed esalta i punti cardine di questa serie, da sempre emblema dello stealth game in versione "azione". Porta il giocatore a risolvere situazioni estremamente complicate utilizzando, al posto della forza bruta, l'ingegno, la dissimulazione, il fattore sorpresa e i diversi gadget ipertecnologici dei quali è dotato Sam. Intrappolato consapevolmente in una rete ad alta tensione d'informazioni, personaggi e sistemi di sicurezza, Sam si deve muovere senza lasciare segno del proprio passaggio.

La vera sfida di *Chaos Theory*, quella cui devono ambiscono tutti gli amanti dello stealth puro, consiste nel passare assolutamente inosservati, senza sparare un colpo, senza stordire un solo nemico. Sam deve impersonare il Fato, la forza invisibile che tutto controlla, anche il volere degli dei, e contro la quale non si può lottare. Giocare così è estremamente difficile, soprattutto quando ci si ritrova in situazioni che fanno sembrare delle bazzecole quelle di "Mission: Impossible". Ma non c'è niente di meglio di questa costante sensazione di pericolo per mantenere sempre altissimo il livello di tensione, grazie anche a una grafica dalle stupende luci dinamiche e alle musiche studiate per far salire il pathos.

D'altra parte, salvare il mondo praticamente da soli non è un'impresa semplice, ma quando il Caos vuole tornare a comandare sulla Terra, non c'è spazio per i tentennamenti.
È il momento di agire. Siete pronti a rispondere alla chiamata dello zio Sam? GIOCHI COMPUTER

Il cavo ottico è utile per guardare oltre le porte prima di aprirle.

Quando si gioca in multiplayer dalla parte dei mercenari, ci si muove come in uno sparatutto.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Splinter Cell Chaos Theory* è costituito da un processore a 1,4 GHz, 256 MB di RAM, scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 9.0 e Pixel Shader (GeForce3 - Radeon 8500 o superiori, GeForce4 MX non supportata), da una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, da un lettore DVD-ROM 4x, e da 4 GB di spazio disponibile su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, sono consigliabili un processore a 2,2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c e EAX 2.0 e una connessione a Internet a Banda Larga per le partite in multiplayer. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Installazione di Splinter Cell Chaos Theory

Per installare *Splinter Cell Chaos Theory*, inserite il DVD del gioco nel lettore e aspettate che si apra una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **scct_launcher.exe**. Cliccate sulla scritta **Installa *Splinter Cell Chaos Theory*** per avviare il processo. Selezionate la lingua (l'italiano è quella predefinita) cliccando su **ok**. Nella schermata che apparirà, cliccate su **Avanti**, quindi spuntate l'opzione per accettare i termini della licenza e selezionate nuovamente **Avanti**. Scegliete la cartella in cui installare il gioco (quella predefinita è **C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory**), che potete cambiare cliccando su **Sfoglia**, e selezionate **Avanti** per proseguire, quindi cliccate su **Installa** per avviare il processo di copia dei file. Al termine, vi verrà chiesto se desiderate registrare il gioco (per farlo cliccate su **Sì** e seguite la procedura, altrimenti su **No**). Nella schermata successiva, spuntate le voci che v'interessano e cliccate su **Fine** per terminare il processo.
Ricordiamo che il gioco richiede la presenza, sul PC, delle librerie **DirectX 9.0c**. Nel caso non fossero già installate, potrete farlo esplorando selezionando **extra** dalla finestra di avvio e quindi **installa directx 9.0c**, oppure esplorando il DVD e seguendo il percorso **support\directx\directx9**. Cliccate due volte sul file **dxsetup.exe** per avviare il processo d'installazione.

Disinstallazione di Splinter Cell Chaos Theory

Per rimuovere *Splinter Cell Chaos Theory* dal vostro PC, seguite il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* > disinstalla *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory***. Si avvierà il programma di disinstallazione. Cliccate su **ok** per iniziare il processo.

Comandi da tastiera

Diamo un rapido sguardo ai comandi predefiniti, nel caso decideste di giocare utilizzando la tastiera:

Azione	Tasto
Avanti	W
Indietro	S
Sinistra	A
Destra	D
Per chinarsi/Alzarsi	C
Per accelerare/Frenare	Rotella del mouse
Fuoco primario	Tasto sinistro del mouse
Fuoco alternativo	Tasto destro del mouse
Per saltare	Maiusc
Per interagire	Spazio
Per usa/Impugnare	E
Ricaricare	R
Fischiare	V
Inventario rapido	Ctrl
Cambiare modulo	Alt
EEV/Zoom	1
Visore notturno	2
Visore termico	3
Rilevatore magnetico	4
Microcamera	5
Mossa cooperativa	Z
OPSAT	F1
Salvataggio rapido	F5
Caricamento rapido	F8

Il codice

Per giocare *Splinter Cell Chaos Theory* in multiplayer su Internet, è prima necessario registrarsi come descritto nel paragrafo **I Tipi di Connessione**. A tale scopo, tra i dati richiesti, dovrete inserire anche **il codice che trovate stampato sul retro della bustina del DVD del gioco o sulla custodia del DVD demo**. Nel caso in cui il codice in questione risultasse assente o illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi nel minor tempo possibile un codice valido. **Ricordiamo, comunque, che il codice è necessario solo per giocare a *Splinter Cell Chaos Theory* in modalità multiplayer su Internet e che non dovrete utilizzarlo per godervi le partite single player.**

La lingua

Il gioco è completamente in italiano, sia per quanto riguarda il menu, sia per il parlato. Solo in alcune mappe relative al multiplayer si possono trovare scritte in lingua straniera, che non pregiudicano però la giocabilità.

Le opzioni

Seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* > Programma di configurazione** avrete accesso a un monitoraggio dell'hardware. Innanzitutto, potrete verificare l'esito di una scansione che dirà quali requisiti soddisfa il vostro sistema, indicando dove eventualmente migliorarlo per giocare al massimo. Quindi, potrete configurare la vostra scheda audio cliccando su **Configurazione voci**.

Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Splinter Cell Chaos Theory* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**.

I consigli della NSA

La calma è la virtù dei forti: tenete presente questo adagio, perché in *Chaos Theory* la fretta è una pessima consigliera. Spesso, Sam si dovrà intrufolare in ambienti zeppi di nemici e di sistemi di sicurezza, motivo per cui procedere a spron battuto è un metodo sicuro per venire individuati e uccisi. Siate cauti e valutate sempre bene la situazione prima di muovervi.
Buio, amico mio: Sam è salvo quando nessuno lo vede, ossia quando sta al buio. Il sistema migliore per capire quando si è visibili è quello di tenere d'occhio l'apposita barra nella parte bassa dello schermo. Ricordate che, a volte, sarete al buio anche quando ci sarà luce (e viceversa), per cui non fidatevi solo dei vostri occhi.
Lontano dalle luci: le luci, ovviamente, sono il vostro principale nemico. Spegnerle tutte è un buon modo per creare un ambiente in cui muoversi con sicurezza. Ricordate, però, che le guardie si insospettiscono se gli esplode una lampadina davanti agli occhi, per cui fate attenzione.
Allarme! Allarme! Allarme!: tre sono i livelli di allarme delle guardie. All'inizio, potrete beffarle abbastanza facilmente, ma vi basterà farvi notare perché diventino subito più attente. Al livello massimo, alcune di esse indosseranno persino un elmetto, rendendo difficile farle fuori con un colpo alla testa. Cercate, quindi, di essere invisibili.
I tre occhi di Sam: i visori hanno un ruolo fondamentale. Ogni volta che si entra in un ambiente nuovo, è buona norma effettuare una panoramica attivandoli tutti e tre. Quello notturno vi permetterà di vedere anche negli angoli bui, quello termico d'individuare eventuali sagome, quello elettromagnetico di capire dove si trovino i congegni di sicurezza.
Mano al gadget!: Sam ha molti gadget a propria disposizione, grazie ai quali eliminare tutti i sistemi d'allarme. Imparate a utilizzarli anche quando non specificatamente richiesto. Il cavo ottico, per esempio, consente di sbirciare da dietro le porte per vedere se nella stanza successiva ci sono eventuali pericoli. Molto utile.
L'equipaggiamento: in *Chaos Theory* si può scegliere, prima di ogni missione, tra tre differenti tipi di equipaggiamento. Ce ne saranno sempre uno basato sulla furtività, uno sull'assalto e uno intermedio (quello proposto da Redding). Regolatevi secondo il vostro stile di gioco e secondo quanta visibilità volete avere.
Ascoltare e interrogare: le parole sono importanti. Cercate di ascoltare sempre con attenzione i dialoghi tra i vari personaggi, perché possono fornirvi informazioni molto utili. Inoltre, riuscire a interrogare i soldati nemici sorprendendoli alle spalle è un buon modo per riuscire a capire qualche segreto.

L'avvio del gioco

Per avviare *Splinter Cell Chaos Theory*, cliccate sull'icona presente sul desktop oppure seguite il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > *Tom Clancy's Splinter Cell Choos Theory* > *Tom Clancy's Splinter Cell Choos Theory*.**
Le modalità di gioco sono tre:

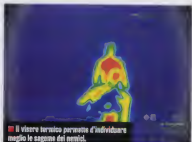
1. **Singolo:** permette di vivere l'avventura principale.
2. **Cooperativa:** consente di giocare alcuni livelli, specificamente progettati per questa modalità, in cooperazione con un amico, sia via Internet, sia in LAN.
3. **Competitiva:** è la famosa modalità "guardie&ladri" di *Splinter Cell*.

Scegliete quella che più v'interessa e preparatevi a salvare il mondo.

L'interfaccia utente

Attraverso l'HUD (head up display) presente sullo schermo, *Splinter Cell Chaos Theory* può fornire molte informazioni in merito alle condizioni ambientali e fisiche in cui Sam si trova e al suo equipaggiamento.

1) Tenete d'occhio la salute di Sam, che può essere ripristinata con i kit medici.
2) Quando appare questo mirino, significa che i vostri obiettivi sono stati aggiornati.
3) Il blocco note indica che avete raccolto delle nuove informazioni sulla missione in corso.
4) Qui è indicato il livello d'allarme, che va da 0 a 4.
5) Questa barra è essenziale, dato che indica il livello di visibilità di Sam.
6) Dovete anche evitare di fare troppo rumore, come evidenziato da questo indicatore.
7) Qui è segnalato il tipo di arma attualmente utilizzato, con i proiettili nel caricatore e quelli rimasti.

In singolo come in multiplayer, occorre interfacciarsi con dei PC.

Il visore termico permette d'individuare meglio le sagome dei nemici.

Il multigiocatore

In *Choos Theory*, le modalità multiplayer sono due: quella **Cooperativa** e quella **Competitiva**. La prima permette di completare, insieme a un amico, dei livelli appositamente progettati, la seconda, invece, di competere in due squadre, una degli agenti e una dei mercenari. Vediamole nel dettaglio:

Cooperativa
Grazie a questa modalità, potrete giocare alcuni livelli appositamente progettati per essere completati da due agenti in grado di cooperare tra loro. È solo grazie ad azioni coordinate, infatti, che è possibile raggiungere determinati punti dello scenario (eseguendo operazioni come la classica "scaletta", ma anche molte altre decisamente più acrobatiche), oppure attivare congegni che richiedono l'azione di due uomini, come il doppio visore termico.

Competitiva
In questa modalità, due squadre si affrontano per raggiungere i rispettivi obiettivi. Sono le **Spie di Shadownet** e i **Mercenari di Argus PMC**.

Spie: sono, in sostanza, dei cloni di Sam Fisher e hanno lo scopo di rubare dei dati, di violare sistemi di sicurezza o di danneggiarli. Tra le loro capacità c'è quella di arrampicarsi in luoghi irraggiungibili dai mercenari e di possedere il visore notturno e quello termico. Non possiedono armi letali, ma possono solo affrontare i mercenari nel corpo a corpo oppure ingannarli con i gadget (granate fumogene, chaff, eccetera).

Mercenari: le guardie, invece, si muovono armate di un fucile d'assalto, come in un normale FPS. Tra i loro gadget ci sono il visore elettromagnetico, che permette d'individuare le spie che stanno utilizzando dei congegni, e quello di movimento, che rileva gli oggetti che si stanno spostando.
Conoscere le capacità di entrambe le squadre (oltre alla familiarità con la mappa) è fondamentale per essere vincenti nel multiplayer. Prima di affrontare la modalità vera e propria, dovrete completare il **Tutorial**, operazione necessaria per evitare che arrivino online giocatori non in grado di svolgere al meglio il proprio ruolo, penalizzando di conseguenza gli altri partecipanti.

Cliccando su **Tutorial** potrete imparare tutti i segreti di questa modalità, che dovrete poi mettere in pratica nella **mappa di prova**, test essenziale per accedere al gioco via Internet.

I tipi di connessione

Esistono due diversi modi per giocare online con *Splinter Cell Choos Theory*: sui server di Ubisoft e in rete locale (LAN). Vediamo come accedere a entrambi:

Giocare su Ubi.com: selezionate l'opzione dal menu iniziale, quindi accettate i termini della licenza. A questo punto, dovrete inserire un nome utente e la relativa password. Se già siete registrati su Ubi. com, fatelo, altrimenti cliccate su **Nuovo Account** e createne uno. Una volta che avrete effettuato l'accesso, vi verrà chiesto **d'inserire il codice, che trovate stampato sul retro della bustina del DVD del gioco o sulla custodia del DVD demo**. A questo punto, sarete all'interno dei server Ubisoft. Nella parte superiore dello schermo troverete alcune opzioni per organizzare la vostra partita in multiplayer:
- **Rapida:** permette di giocare velocemente una partita.
- **Elenco dei server:** mostra l'elenco dei server e consente, attraverso l'apposito filtro, di selezionare il tipo di partita che si desidera giocare.
- **Crea:** consente di creare una partita configurando le diverse opzioni disponibili, che possono essere modificate nella parte bassa dello schermo.
- **Amici:** grazie a questa schermata potete gestire il gruppo di amici con i quali siete soliti disputare partite su Internet.
- **Class:** sta per "classifiche", e mostra il ranking mondiale dei giocatori di *Choos Theory*.

Gioco in LAN
Se avete una rete locale o domestica, potete organizzare delle partite utilizzando questa opzione. Selezionate **Trova una partita** (**Partecipa** nella modalità **Cooperativa**) per avere l'accesso a una tra quelle disponibili, oppure **Crea una partita** per impostare un match.

Le opzioni multigiocatore

Che giochiate via Internet o in rete locale, esistono delle opzioni che dovete conoscere e impostare quando desiderate creare una partita. Di seguito, descriviamo le più importanti:

- **Modalità:** sono tre. In **Esegui Missione**, le spie devono neutralizzare gli obiettivi principali e i mercenari impedirglielo; in **Caccia ai Dischi**, gli agenti devono recuperare e conservare il più a lungo possibile dei dischi rigidi, inseguiti dalle guardie; in **Eliminazione**, invece, guardie e ladri devono eliminarsi vicendevolmente.
- **Alternativa:** selezionando questa opzione nel momento in cui si crea una partita, si possono modificare tantissimi parametri che consentono di personalizzarla in maniera molto approfondita.
- **Equipaggiamento:** una volta impostata la partita, cliccate su questa opzione per modificare gli oggetti a disposizione dei vostri uomini.

Le mappe extra

Sul DVD demo allegato a questo numero di GMC trovate una nutrita serie di mappe extra che potete aggiungere a quelle originali incluse nel gioco. All'interno del CD 1 dei demo, per motivi di spazio, ne è presente un'eccellente selezione. Le mappe sono utilizzabili solo in multiplayer **Competitivo**, le trovate nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo Spliter Cell Chaos Theory\Mappe** e sono di due tipi: quelle autoinstallanti e quelle da installare manualmente.

Autoinstallanti: le trovate nell'apposita cartella e potete riconoscerle grazie all'estensione **.exe**.
Per installarle, vi basterà cliccare due volte sul file e il processo avverrà automaticamente. Assicuratevi che i percorsi d'installazione puntino:
per **SCCT_PC_map_PolarBase.exe** alla sottocartella **\Versus (C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Versus)**
per **SCCT_PC_map_PyroCryptic.exe** alla directory d'installazione del gioco (**C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory**)
per **SCCT_PC_map_steelsquat.exe** alla sottocartella **\Versus (C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Versus)**
per **SCCT_PC_map_UMPHospital.exe** alla sottocartella **\Versus\Packages (C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Versus\Packages)**

Installazione Manuale: Estraete gli archivi zip delle mappe che desiderate installare nella cartella **\Versus\Packages** della directory principale del gioco. Tutti tranne. **SCCT_mapcontest_Hotel57.zip**, che va estratto in **\Versus**, e **SCCT_mapcontest_Heliport.zip**, del quale va estratto in **\Versus\Packages** solo il contenuto della cartella **Packages_Heliport_test**

Ricordate che le mappe possono essere selezionate nella fase di creazione di una nuova partita, e che per partecipare a un match è necessario avere installata nel proprio PC la mappa su cui si svolge.

L'Advanced Tactical Center

Se siete dei superfan di *Splinter Cell*, potete installare questo programma extra. Per farlo, inserite il DVD del gioco nel lettore e, nella finestra iniziale, cliccate su **Installa il programma "atc"**. Seguite il semplice processo di preparazione dell'installazione e avviate la copia dei file. Questo programma permette di visualizzare le mappe e le visuali chiave dei livelli di *Chaos Theory* e di *Pandoro Tomorrow*, e di discutere con altri utenti le tattiche migliori per affrontarle.

L'editor delle mappe

In *Chaos Theory* è possibile creare delle mappe attraverso l'editor. Per avviarlo, seguite il percorso **C:\Programmi\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Versus\System\ChaosTheory_Editor.exe** (può cambiare secondo la cartella in cui avete installato il gioco).
Sul CD 1 e sul DVD dei demo di GMC, nella sezione **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo Spliter Cell Chaos Theory\Area Design** trovate anche una mappa (file **GMC.sdc**) realizzata con l'editor incluso in *Chaos Theory*, come spiegato passo per passo nella sezione Area Design della rubrica Next Level di questo mese (pagina 126). Per caricarla nel gioco, copiatela nella sottocartella **\Versus\Packages\Maps** della directory principale di *Chaos Theory* e lanciatela come una normale mappa competitiva.
Per caricarla nell'editor, invece, copiatela nella sottocartella **\Versus\Packages\MapsEd** e apritela cliccando su **File > Open** dall'interno dell'editor.

GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

ANNO 1701

Modalità trucchi

Essere pionieri in un'epoca così dura come l'anno 1701 non è facile, e questo gioco riesce a riprodurre le difficoltà che esistono nell'addomesticare una terra ancora vergine e selvaggia. Fortunatamente, ci pensano i trucchi di GMC a portare un po' di agio e di lussi all'interno delle vostre comunità digitali.

Se siete interessati, vi basterà cliccare sul vostro **Magazzino** in una delle qualsiasi modalità di gioco disponibili, esclusa Scenario, e selezionare sull'icona in basso a destra il nome del vostro insediamento. Ora, sostituite la scritta già esistente con uno dei seguenti codici e premete **Invio** per ottenere i benefici associati. Attenzione, le password riportate poco sotto risentono della differenza tra caratteri maiuscoli e minuscoli:

CODICE	EFFETTO
BonanzaCreek	Aggiunge ai forzieri reali 100.000 pezzi d'oro per ogni volta che viene inserito il nome
ParadiseCity	Permette di disporre da subito di tutti gli accessori presenti nel magazzino per aumentare il morale della popolazione
SiliconValley	Rende disponibili da subito tutte le ricerche tecnologiche completate al 100%
Linlithgow	Rende disponibili da subito tutti gli attrezzi
MariaDelTule	Rende disponibili da subito tutte le specie vegetali e animali

Modificando il nome del magazzino in *Anno 1701*, è possibile ottenere tutti i benefici necessari a rendere la propria colonia la più fertile del regno.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Modalità trucchi

La seconda puntata nei "secoli bui" dell'RTS dei Creative Assembly è caratterizzata da un maggiore grado di spettacolarità rispetto al precedente capitolo, ma richiede lo stesso impegno e la medesima dedizione per essere ammaestrata. Se, per voi, questa è una battaglia troppo ardua da vincere, non disperate: GMC ha la soluzione adatta. Nella schermata di gestione delle città e dei territori premete **ò** per far apparire la console di comando. Ora, vi basterà inserire i seguenti codici e il vostro sarà un impero su cui non tramonterà mai il sole.

Nota: I codici sottostanti sono sensibili alla differenza tra maiuscole e minuscole. Inoltre, è necessario inserire i nomi dei personaggi e degli insediamenti con assoluta precisione. Può accadere che alcuni codici facciano riferimento al nome inglese del generale o della cittadina, per cui, se non riuscite a ottenere gli effetti desiderati, sostituite il nome con l'inglese **this**, dopo aver selezionato l'unità su cui volete applicare la gabola. Per esempio, selezionate Londra e nella console di comando potrete scrivere **add_population this 1000**, al posto di **add_population Londra 1000:**

CODICE	EFFETTO
add_population *nomeinsediomento numero*	Sostituendo a *nomeinsediomento* e a *numero* il nome di una delle città presenti sulla mappa e una cifra, aggiungerete quel quantitativo di persone alla popolazione del luogo
give_trait *nomepersonoggio soprannome numerolivello*	Sostituendo a *nomepersonoggio* il nome di uno dei vostri personaggi, a *soprannome* uno dei codici riportati qui sotto e a *numerolivello* una cifra compresa tra 1 e 3, muterete il nome della vostra unità sulla mappa di gioco donandole poteri speciali: **AcademyTrained, AdoredByPope, AgentPlety, Anger, Arse, AssassinsGuildMember, AssassinsGuildTrained, Austere, Authoritarian, BadAmbusher, BadArtilleryCommander, BadAttacker, BadDenouncer, BadSiegeDefender, BadTaxman, BattleChivalry, BattleDread, BigotWoman, Bishop, Bloodthirsty, Brave, CrusaderHistory, Cuckold, Cultured, Deranged, Divorced, Dogmatic, Doomsayer, DreadLegacy, DykeWoman, EasternWarlord, Fearscatholic, Fearsheretic, Fearsislam, GoodAdministrator, GoodAmbusher, GoodAssassin Hypochondriac, IAmPope, IAmPrincess, IndecisiveAttacker, Infertile, NaturalAssassinSkill, NaturalDiplomatSkill, NaturalHereticSkill, NaturalinquisitorSkill, NaturalMerchantSkill, NaturalMilitarySkill, NaturalPriestSkill, NaturalPrincess, NaturalSpySkill, NaturalWitchSkill, Sobriety, SpiritedWoman, TolerantWoman, TooOldToFight, TouchedByTheGods, TourneyKnight, UglyWoman, UnchasteWoman, UnfairProsecutor, Unwrath,VapidWoman, WaningConviction, Warmonger, WaveringFaith, WifeisBarren,WifeisBitch, WifeIsCharming, WifeisFertile, WifeIsHorrid, WifeisNoble, WifeIsWise**
give_ancillary *nomegenerale ausiliario numerolivello*	Sostituendo a *nomegenerale* il nome di uno dei vostri generali, ad *ausiliario* uno dei codici riportati qui sotto e a *numerolivello* una cifra compresa tra 1 e 3, muterete il nome della vostra unità sulla mappa di gioco, donandole poteri speciali. **academic_advisor, accomplice, adultress, architect, chastity_belt, diplomatic_escort, explosives, femme_fatale, fine_cosmetics, herald, mercenary_captain, secret_love, witch_hunter, zealous_disdple, amerigo_vespucci, marco_polo, martin_luther, jan_zizka, Raphael, niels_ebbesen, arnold_von_winkelried, geoffrey_chaucer, john_wycliffe, bertrand_du_guesclin, aldus_manutius, michaelangelo, hair_from_mohammeds_beard, doctor, tutor, bard, catamite, apothecary, drillmaster, quartermaster, biographer, mentor, taticius, brilliant_inventor, foodtaster, librarian, magician, mathematician, poisoner, shieldbearer, bodyguard, monk**
process_cq *nomeinsediomento*	Ogni oggetto o truppa creato nel luogo inserito al posto di *nomeinsediomento* viene generato istantaneamente
add_money *numero*	Aggiunge ai vostri forzieri il quantitativo di pezzi d'oro inserito al posto di *numero*
toggle_fow	Disattiva la nebbia dalla schermata di gestione dei territori
auto_win *attacker/defender*	inserendo questo codice, specificando l'attributo *attacker*, l'algoritmo che gestisce automaticamente gli assedi e le battaglie darà la vittoria all'esercito che attacca, mentre inserendo *defender* vincerà l'esercito attaccato
character_reset	Cancella tutte le azioni eseguite sui personaggi
show_cursorstat	Mostra le coordinate sullo schermo di gioco dell'unità selezionata o del puntatore del *mouse*

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

CRYSIS

GMC incontra gli autori di *Far Cry* e investiga sul loro nuovo capolavoro!

ESCLUSIVA!

UNREAL TOURNAMENT 3

Mark Rein e il suo team svelano i segreti di uno degli FPS online più attesi di sempre!

FINALMENTE!
CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC
L'AVVENTURA IN ITALIANO

THE MOMENT OF SILENCE!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI MAGGIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 17 APRILE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

La Giovine Europa & la vecchia Italia dei videogiochi

PER quanto il gioco su PC sia, storicamente, espressione culturale, industriale e ideologica del Nord America, non andrebbe dimenticato né sottovalutato il ruolo dell'Europa.

In un certo senso, il futuro del computer come strumento di gioco dipende in larga parte dall'evoluzione del mercato europeo. In primo luogo, il Vecchio Continente ha una popolazione di gran lunga superiore a quella statunitense: oltre 800 milioni di abitanti contro 300. In Inghilterra – mercato leader in Europa per quanto concerne i videogame – le vendite sono in costante aumento dal 2001. Alcuni dei prodotti di maggior successo del 2006 sono stati progettati e sviluppati proprio nel Regno Unito. Un altro campione d'incassi, *Battlefield 2142*, ultimo episodio di una serie di straordinario successo critico e commerciale, è stato invece prodotto in Svezia dai brillanti designer di DICE. Che *Europa Universalis III* sia espressione ludica del Vecchio Continente lo s'intuisce dal titolo: Paradox Interactive è solo una delle tante software house scandinave – un'altra è Avalanche Studios, che ha creato l'interessante *Just Cause*. Laddove, negli Stati Uniti, le console dominano gli scaffali dei negozi specializzati e dei centri commerciali – nonché le classifiche di vendita – in Europa la presenza di giochi per PC continua a essere significativa, specie in paesi come la Germania, dove il genere degli RTS riscuote grandi consensi. Proprio in Germania – precisamente a Lipsia – si svolge ogni anno la più importante manifestazione videoludica d'Europa. Non sorprende, dunque, che uno dei giochi più attesi del 2007 – mi riferisco a un certo *Crysis* – sia teutonico. Nondimeno, la Francia rappresenta una roccaforte del divertimento elettronico grazie al gigante Ubisoft, secondo solo a Electronic Arts sulle scene mondiali. Ma si pensi anche a etichette minori, come Monte Cristo Games, capaci di estrarre dal cappello al cilindro gemme del calibro di *City Life*, un simulatore urbano in grado di competere niente meno che con *SimCity*.

È una questione di cultura: all'iniziativa dell'organizzazione inglese British Academy of Film and Television Arts (BAFTA), che nel 2006 ha definito il videogame una "forma di espressione artistica di pari importanza rispetto al cinema e alla televisione", ha fatto seguito, nel novembre dello stesso anno, quella del Ministro della Cultura francese, Renaud Donnedieu de Vabres. De Vabres non solo ha espresso pubblicamente il suo pieno supporto ai videogiochi, ma ha anche annunciato una serie d'iniziative finalizzate a promuovere l'industria locale del videogame, considerata di primaria importanza per il Paese. L'Europa dell'Est, intanto, è un brulicare di produzioni sempre più ambiziose. Si pensi a *Two Worlds*, il nuovo GdR sviluppato dalla software house polacca Reality Pump Studios. Proseguendo il nostro viaggio verso oriente, finiamo in Ucraina, dove GSC Game World è al lavoro sull'FPS *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*.

In questo scenario di sorprendente vitalità, creatività e produttività, l'Italia rappresenta l'unica anomalia. Nel Bel Paese si produce poco, si localizza molto e i talenti emigrano all'estero in cerca di fortuna. Il caso di Andrea Pessino è emblematico. Il 10 febbraio scorso, il Comune di Asti ha conferito al celebre sviluppatore di videogame il massimo riconoscimento culturale della città piemontese, gli AlFieri di Asti. Non trovando opportunità di lavoro stimolanti, nel 1991 Pessino ha lasciato l'Italia per trasferirsi negli USA. Nel corso della sua lunga carriera, ha lavorato come software engineer per Blizzard, collaborando, tra le altre cose, allo sviluppo del motore di *Warcraft III* e partecipando anche alla creazione della colonna sonora. Ha contribuito alle tecnologie su cui si basano alcuni programmi grafici di largo utilizzo come Kai's Power Tools, Kai's Power Goo e Bryce, sviluppati durante i suoi trascorsi presso MetaCreations. Nel 2003, insieme a due colleghi, ha fondato la propria casa di produzione, Ready at Dawn, sviluppando *Daxter* per PSP, lodato dalla critica internazionale come uno dei migliori videogame per la console portatile di Sony.

Mentre Paesi come la Francia incentivano e agevolano anche con finanziamenti statali lo sviluppo di videogame, l'Italia continua a sottovalutarne l'importanza culturale ed economica. In un comunicato stampa, il vicepresidente degli AlFieri di Asti, Maurizio Ferrari, ha dichiarato: "Pessino è il classico esempio di talento che l'Italia si è lasciata scappare. Siamo però veramente orgogliosi, come AlFieri, che un astigiano come Andrea abbia sfondato negli States in un mercato, quello dell'entertainment legato al gioco, dove la concorrenza è feroce e solo chi è in grado di sommare genialità a capacità manageriali è in grado di emergere".

Come disse qualcuno, *nemo propheta in patria*.

■ *Two Worlds* è un ambizioso gioco di ruolo sviluppato in Polonia.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica del videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteobittanti@sprea.it.